

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

LE LABYRINTHE DANS LES FILMS D'HORREUR :
ALLÉGORIE D'UN DESARROI CONTEMPORAIN

MÉMOIRE
PRÉSENTÉ
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DE LA MAÎTRISE EN COMMUNICATION

PAR
JULIEN GRANDCHAMP

JUILLET 2009

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.01-2006). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

REMERCIEMENTS

Je tiens avant tout à remercier Catherine Saouter, ma directrice de recherche et professeure à l'École des Médias de l'UQÀM, pour ses encouragements, la qualité de ses enseignements, et aussi pour la confiance indéfectible qu'elle m'a témoignée tout au long de la passionnante aventure que fut la réalisation de ce mémoire. Je tiens en outre à saluer l'audace de son engagement compte tenu des appréhensions qu'elle a pu ressentir à l'idée de plonger à mes côtés dans un univers aussi peu riant (quoique) que celui du cinéma d'horreur...

Je remercie également Maude Bonenfant, chargée de cours au sein du Département de Communication Sociale et Publique, pour sa gentillesse et pour son excellent cours consacré aux approches sémiotiques, et Paul Tana, réalisateur et professeur à l'École des Médias, lequel a bien voulu me faire l'honneur de participer, tout comme Maude, au jury d'évaluation de ce mémoire.

Enfin, je remercie mon frère Jean-Michel, qui, par sa rigueur et sa curiosité intellectuelle, a toujours été une source d'inspiration pour moi, ainsi que ma compagne, Virginie, pour sa patience, son soutien et, pour tout ce qui fait de son unique personnalité un espoir, une lueur, dans ma vie.

Remarque : le genre masculin n'a été retenu dans la rédaction de ce document que pour des raisons de lisibilité.

TABLE DES MATIÈRES

LISTE DES ILLUSTRATIONS ET DES FIGURES	vi
RÉSUMÉ	ix
INTRODUCTION	1
CHAPITRE I	
SURGISSEMENT D'UNE FIGURE DE L'HORREUR	2
1.1 Un genre cinématographique florissant	2
1.2 Le cinéma de la peur	3
1.3 La peur au cinéma	5
1.4 Une évolution du genre entre permanence et renouvellement	8
1.5 Surgissement d'une figure : le labyrinthe	9
1.6 De la mythologie à l'horreur, le labyrinthe est partout	11
CHAPITRE II	
CADRE THÉORIQUE ET MÉTHODOLOGIQUE	18
2.1 Importance du « contenu » et contingence des signes	18
2.2 La sémiotique de Peirce	21
2.2.1 La sémiotique est une logique qui étudie les processus de signification	21
2.2.2 Une conception ternaire du signe	23
2.2.3 Typologie de signes : indices, icones, symboles	25
2.2.4 Sémiotique versus sémiologie	26

2.3 Sémiotique visuelle.....	28
2.3.1 Rhétorique de l'image	28
2.3.2 Langage visuel.....	29
2.4 Cadre méthodologique.....	31
2.4.1 Recherches documentaires	31
2.4.2 Démarche de recherche	31
2.4.3 Grille d'analyse	33
2.4.4 Constitution du corpus	34

CHAPITRE III

LE LABYRINTHE DE « CREEP » : ESQUISSE D'UNE FIGURE DE L'HORREUR	37
3.1 Introduction	37
3.2 Plasticité : entre instabilités et répétitions	42
3.2.1 Territoires incertains de la lumière et de l'obscurité.....	42
3.2.2 Des tubes et des grilles, encore et encore.....	44
3.2.3 Multiplication de cadres dans le cadre	48
3.2.4 Éternel retour ?.....	50
3.3 Iconicité : l'inéluctable et l'inaccessible.....	52
3.3.1 Récurrences de plans symétriques.....	52
3.3.2 Du contexte au personnage : la dynamique de l'entonnoir	55
3.3.3 Plongées dans le hors-champ	56
3.4 Le temps et l'espace dans le récit, l'expérience dans l'image	64
3.4.1 Fluidité	64
3.4.2 Linéarité	64
3.4.3 Le temps représenté est le temps d'une expérience.....	65
3.4.4 De l'expérience de Kate à celle du spectateur.....	65
3.5 Trame narrative : le fil est coupé	67
3.5.1 Kate traverse le labyrinthe, Thésée en sort.....	67
3.5.2 Solitude et vulnérabilité du héros.....	69
3.5.3 Inversion des personnages.....	74
3.6.1 Perte de liberté.....	76

3.6.2 Perte de repères	79
3.6.3 Danger de mort.....	82
3.7 Conclusion	84
CHAPITRE IV	
FORMES ET INTERPRÉTATION DE LA FIGURE DANS LE CINÉMA D’HORREUR ..	85
4.1 Introduction	85
4.2 Perte de liberté ?	86
4.3 Perte de repères ?	95
4.3.1 Déséquilibres spatiaux.....	95
4.3.2 Déséquilibre existentiel	106
4.3.3 Déséquilibres sociaux.....	109
4.4 Danger de mort ?	112
4.5 Conclusion	119
CONCLUSION	
ALLÉGORIE D’UN DESARROI CONTEMPORAIN.....	121
ANNEXE	
RÉSUMÉS DES FILMS.....	133
BIBLIOGRAPHIE.....	138
FILMOGRAPHIE.....	143
AUTRES RÉFÉRENCES.....	149

LISTE DES ILLUSTRATIONS ET DES FIGURES

Figure	Page
1.1 Monnaie, Cnossos (entre 116 et 67 av. J.C.).	13
1.2 Labyrinthe de la cathédrale d'Arras.	14
1.3 Le labyrinthe de haies de Hever Castle, Royaume-Uni (planté en 1905).	15
1.4 Jacques Bailly, Plan du labyrinthe de Versailles (17 ^{ème} siècle, détail).	17
2.1 Le triangle sémiotique de Peirce.	23
3.1 Blondeur et blancheur.	42
3.2 L'échelle, trait d'union entre obscurité et clarté.	42
3.3 Le monde « blanc » de la station.	43
3.4 Le monde « noir » des profondeurs.	43
3.5 Les panneaux incurvés de la station.	45
3.6 Le plafond voûté des couloirs de service.	45
3.7 Alignement d'arches.	45
3.8 La première grille : un réseau de losanges.	46
3.9 Le carrelage mural, arrière plan d'une fin de parcours.	46
3.10 Kate, cadrée dans le cadre par le regard d'un tiers.	48
3.11 Le décor au service du cadre : ici les escalators .	48
3.12 Les cadres limitent les choix, mais ne les excluent pas.	49
3.13 Fusion du cadre et des quadrilatères : c'est la fin.	50
3.14 Vers l'avant, vers quoi ?	53
3.15 L'avant et l'après sont identiques.	53
3.16 Contextualisation.	56

Figure		Page
3.17	Décontextualisation.	56
3.18	Tout droit, à gauche ou à droite ?	58
3.19	Que peut-elle voir ?	60
3.20	Vers quoi ne va-t-elle pas ?	60
3.21	Invasion du hors-champ.	61
3.22	Champ.	66
3.23	Contre-champ.	66
4.1	<i>Inferno</i> : doublement cadré.	86
4.2	<i>Cube</i> : bloqués dans un cadre...	87
4.3	<i>The Shining</i> : le décor, prison subliminale...	87
4.4	<i>House of 1000 Corpses</i> : noyée dans le bleu.	89
4.5	<i>Alien³</i> : un labyrinthe de rouille.	89
4.6	<i>Hellraiser II</i> : Tiffany confrontée à ses doubles.	90
4.7	<i>Mimic</i> : quand le monstre prend visage humain.	90
4.8	<i>The Shining</i> : isolé dans la géométrie des motifs.	90
4.9	<i>El Laberinto del Fauno</i> : le couloir finit-il ?	90
4.10	<i>The Shining</i> : déterminé par la structure ?	91
4.11	<i>Hellraiser II</i> : les couloirs de l'enfer.	92
4.12	<i>Catacombs</i> : ceux des catacombes.	92
4.13	Le « maze » de <i>The Shining</i> .	96
4.14	Celui d' <i>Hellraiser II</i> .	96
4.15	<i>Silent Hill</i> : là où il faut aller...	98
4.16	<i>Aliens</i> : fusées de repérage prêtes à être utilisées.	98
4.17	<i>Catacombs</i> : le tracé des catacombes de Paris.	98
4.18	<i>The Cave</i> : schéma des cavernes.	98
4.19	<i>The Descent</i> : l'entrée et la sortie...	99
4.20	<i>Cube</i> : un nombre pour une position dans l'espace...	99
4.21	<i>The Shining</i> : vers où Danny s'engage-t-il ?	101

Figure		Page
4.22	<i>WithIN</i> : « où » n'existe plus.	102
4.23	<i>Catacombs</i> : un océan de ténèbres.	102
4.24	<i>Cube</i> : un cube, parmi d'autres cubes, dans un cube...	103
4.25	<i>Silent Hill</i> : Rose, se réveille entre deux mondes...	107
4.26	<i>The Descent</i> : les monstres jaillissent des ténèbres.	113
4.27	<i>Aliens</i> : la Reine pond et l'agresseur se multiplie...	115
4.28	<i>Cube</i> : le Minotaure dans le Minotaure.	116
4.29	<i>Dracula</i> : animalité du vampire.	117
4.30	<i>Aliens</i> : la guerrière et l'enfant.	118
4.31	<i>El Laberinto del Fauno</i> : une Alice-Thésée moderne...	118
Conclusion	<i>Alice in Wonderland</i> : où aller ?	132

RÉSUMÉ

Apparu sous une multitude de formes depuis l'antiquité grecque, le signe du labyrinthe hérité du mythe opposant Thésée au Minotaure subit une transformation à la Renaissance au travers du surgissement de la notion de choix, évolution que traduit le caractère multiple et souvent trompeur des parcours auxquels, désormais, il renvoie. Au début des années 1980, il devient l'une des figures récurrentes de l'horreur cinématographique, genre qui se définit notamment par une promesse : faire peur au spectateur.

À partir d'une étude sémiotique de la figure du labyrinthe menée sur la vingtaine de films d'horreur qui la mettent en scène, le travail d'interprétation qui a été réalisé en suivant la perspective pragmatique héritée de Charles S. Peirce, a permis de mettre en évidence trois thèmes : le danger de mort, la perte de repères et la perte de liberté. Chemin faisant, la recherche a notamment montré que les labyrinthes horribles d'aujourd'hui s'inscrivent dans la tradition des « mazes » popularisés à la Renaissance, et donc dans la continuité du labyrinthe inextricable décrit par Catulle, Ovide et Virgile. Fondamentalement lié à l'idée de désorientation, ce constat se conjugue par ailleurs à une disparition partielle ou totale des repères auxquels renvoient, dans le mythe, le « fil », ainsi que la fonction de « donateur » incarnée par Ariane.

S'inscrivant dans la tradition allégorique qui fait souvent du cinéma d'horreur un reflet déformé des maux de nos sociétés, la figure du labyrinthe renvoie ainsi, en tant que signe complexe mettant en relation l'angoisse des personnages et la désintégration de leurs repères, au désarroi idéologique, social, économique et culturel auquel est confronté l'homme post-moderne.

Mots clés : labyrinthe, cinéma, film(s), horreur, épouvante, signification(s), sens, signe(s).

INTRODUCTION

En 1980, adapté du roman éponyme de Stephen King, sortait sur les écrans occidentaux *The Shining*, seule et unique incursion de Stanley Kubrick dans le cinéma d'horreur. Fidèle à sa réputation, le réalisateur s'approprie totalement la matière littéraire de King, et le genre horrifique, pour les réinventer et y glisser ses propres préoccupations liées, notamment, à l'absurde et à l'aliénation de l'homme dans des structures qui, quoiqu'il tente, finissent par s'imposer à lui. Parmi ces ajouts, le labyrinthe de haies qui jouxte l'hôtel Overlook suggère une nouvelle représentation de l'homme dans sa relation à la mort, une représentation qui, dans les films d'horreur, met désormais en jeu les notions d'espace et de trajectoire. Trente ans plus tard, ou presque, le labyrinthe hérité du célèbre mythe grec opposant Thésée au Minotaure est devenu l'une des figures récurrentes du cinéma d'horreur occidental.

Pourquoi ? Que cela signifie-t-il ? Pour tenter de répondre à ces questions et apporter un éclairage neuf sur le film d'horreur en tant que phénomène culturel, nous avons mené une analyse sémiotique sur près d'une vingtaine de films, à partir de laquelle nous avons cherché à construire une interprétation de la figure du labyrinthe située dans le contexte de signification au sein duquel le phénomène a émergé.

Réunis sous la forme d'un mémoire, notre cheminement analytique et la teneur de nos réflexions se traduisent dans les pages qui suivent par une présentation détaillée du phénomène évoqué ci-dessus (Chapitre I), une présentation du cadre théorique et méthodologique sur lequel nos analyses se sont appuyées (Chapitre II), un exposé de nos analyses et interprétations préliminaires (Chapitre III) et la mise en perspective de nos premiers constats dans le cadre d'une discussion animée avec la totalité des films de notre échantillon (Chapitre IV). Nous livrons notre interprétation finale en conclusion.

CHAPITRE I

SURGISSEMENT D'UNE FIGURE DE L'HORREUR

Le premier chapitre de cet exposé consiste en une présentation de la problématique de recherche. Y sont abordées des questions concernant entre autres : la définition du film d'horreur, les relations entre films, peur et spectateurs, l'évolution du cinéma horrifique, et l'émergence de la figure du labyrinthe dans ce genre particulier.

1.1 Un genre cinématographique florissant

Depuis le début des années 2000, le cinéma d'horreur connaît un renouveau à la fois public et critique. À titre d'illustration, sur la période écoulée entre 1995 et 2008, 243 films appartenant au genre horrifique sont sortis sur les écrans américains et, en tendance, entre 1996 et 2007 (inclus) la part de marché globale de ces films aux États-Unis est passée de 1,95 à 7,09% (Nash, 2008). Du côté de la critique, des films comme *Dark water/Honogurai mizu no soko kara* (Nakata, 2002), *28 jours plus tard/28 days later* (Boyle, 2002), *L'Aube des morts/Dawn of the dead* (Snyder, 2004), *Le Labyrinthe de Pan/El Laberinto del fauno* (del Toro, 2006) ou tout récemment *L'Orphelinat/El Orfanato* (Bayona, 2007) ont tous été salués par la critique internationale¹.

¹ Pour un aperçu des critiques concernant ces films, consulter leur cote sur le site : <http://www.rottentomatoes.com> (d'après ce site, chacun des films cités a recueilli plus de 60% de critiques positives aux États-Unis).

Ce renouveau témoigne de la vivacité et de la longévité d'un genre cinématographique dont les premiers balbutiements coïncidèrent peu ou prou avec ceux du cinéma muet (*Frankenstein*, J. Searle Dawley, 1910). Pendant près d'un siècle, de l'épouvante théâtrale et suggestive des années 20 à l'horreur ultra-réaliste et sanglante de la période récente, de nombreuses générations de spectateurs auront ainsi frémi, sursauté, gémi, voire ri (pour les plus détachés d'entre eux) à la vue de classiques du genre tels que *Nosferatu* (Murnau, 1922), *Frankenstein s'est échappé !/The Curse of Frankenstein* (Fisher, 1957), *L'Exorciste/The Exorcist* (Friedkin, 1973) ou encore *The Blair Witch Project* (Myrick et Sanchez, 1999).

1.2 Le cinéma de la peur

S'il n'est jamais aisé de définir un genre cinématographique, notamment en raison des innombrables croisements possibles d'un genre à l'autre, et si une telle démarche suscite parfois des débats houleux parmi les aficionados², il est toutefois utile, ne serait-ce que pour préciser l'objet de nos réflexions, de nous pencher sur la manière dont le film d'horreur est défini dans la littérature consacrée au cinéma.

Selon André Roy (Roy, 1999, p. 139) les films d'horreur, également appelés films « d'épouvante », renvoient à un :

Genre cinématographique désignant des films reposant sur la frayeur, le dégoût et la monstruosité, et provoquant des chocs émotifs chez le spectateur [...]. Le film d'horreur s'appuie sur le développement imaginaire des forces du Mal, des bas instincts et de l'agressivité animale, dans un monde traditionaliste et oppressif. Il est synonyme de violence et de mort, souvent gratuites, presque toujours irrationnelles. On y met en scène des personnages ou des animaux monstrueux dans des actions qui doivent susciter la peur et la terreur et agir sur le spectateur comme un catharsis, ce dernier sachant bien que, dans son fauteuil, rien ne lui arrivera réellement. De nombreux films d'horreur tablent sur l'inconnu – la mort, les esprits, l'espace intersidéral, la folie – pour créer l'anxiété chez le spectateur.

² Philippe Ross ne commence-t-il pas son livre *Les Visages de l'horreur* par l'avertissement suivant « quand j'entends le mot définition, je sors ma tronçonneuse ! » ? (Ross, 1985, p. 8).

Et selon la définition donnée par Frédéric Delmeulle dans le *Dictionnaire du cinéma mondial*, le cinéma d'horreur « a pour fonction essentielle de jouer des peurs qui sommeillent en chaque spectateur » et « suscite la peur par le recours ordinaire à la monstruosité physique, et en tout cas au surnaturel » (Delmeulle, 1994, p. 297).

Quant à la manière de nommer le genre auquel nous nous intéressons, les sources évoquées ci-dessus s'accordent implicitement pour dire que les termes « épouvante » et « horreur » renvoient à la même réalité. Ainsi, dans le dictionnaire conçu par André Roy, l'entrée « Film d'épouvante » redirige le lecteur vers l'entrée « Film d'horreur » (Roy, 1999, p. 139). Mais, si épouvante et horreur sont ici synonymes, c'est bien le terme « film d'horreur » qui est retenu pour caractériser le genre³. De son côté, Frédéric Delmeulle (1994, p. 302) apporte un regard historique sur la distinction entre les deux termes.

[...] c'est peut-être à cette occasion [c'est-à-dire suite à la sortie en 1960 de *La Maschera del Demonio/Le Masque du Démon*, de Mario Bava] que commence à s'opérer la distinction entre film d'horreur et film d'épouvante, selon la même distinction qui sépare la pornographie et l'érotisme : l'un se contente de montrer tandis que l'autre suggère, mais ne montre rien. En ce qui concerne l'épouvante, nul doute qu'il ne s'agisse là d'un faux problème, la différenciation horreur/épouvante ne naît en réalité que de la lecture rétrospective de l'histoire du film d'épouvante : le spectateur de 1925 dut ressentir le même choc lorsqu'il vit le visage de Lon Chaney dans le *Fantôme de l'Opéra* que le spectateur de 1975 qui découvrit *The Texas Chainsaw Massacre/Massacre à la tronçonneuse de Tobe Hooper* : de l'un à l'autre, la différence tient moins de la sémantique que d'un simple état des techniques. La violence y possède toujours la même valeur, et ce n'est que son mode de représentation qui se modifie, entraîné par l'époque et les progrès des effets spéciaux vers un réalisme toujours plus grand.

Comme les deux définitions du film d'horreur évoquées précédemment le laissent entendre, la principale raison d'être de ce genre cinématographique revient à une promesse : susciter la peur. De l'autre côté de l'écran, cette promesse rencontre le « désir de peur » d'un public consentant, qui est « venu pour ça ».

³ C'est également la position que nous avons adoptée dans le cadre de notre recherche.

Bien entendu, en tant que phénomène culturel, le cinéma d'horreur ne saurait être résumé à un seul mot, une seule idée. Ainsi, en dehors du désir de peur, d'autres raisons peuvent pousser une personne à aller voir un film d'horreur. Un individu pourra par exemple profiter de la projection pour s'amuser, pour rire de ce qu'il voit ou encore pour démontrer sa capacité à faire face à ses émotions⁴. Du côté du « pôle émetteur », il serait par ailleurs injuste de rapporter les ambitions d'œuvres telles que *The Shining* (Kubrick, 1980) ou *La Nuit des Morts Vivants/Night of the Living Dead* (Romero, 1968) à la seule « fonction » horrifique. Ainsi, au-delà du génie déployé dans tel ou tel film pour faire peur à l'auditoire, il est possible de louer les qualités esthétiques et narratives de l'œuvre, voire d'en déceler la portée sociale, philosophique ou politique.

Cela étant dit, il suffit de se glisser dans une discussion amicale et critique portant sur le cinéma d'horreur⁵, ou de porter son attention sur le discours promotionnel qui accompagne généralement la sortie d'une des dernières productions horribles⁶, pour réaliser que la peur est véritablement au cœur de la relation qui unit les films d'horreur à leurs publics. La peur, la terreur, l'effroi, tels sont ainsi les mots qui reviennent le plus souvent lorsqu'on parle de cinéma d'horreur. La peur, en tant qu'affect ressenti et susceptible d'être stimulé, constitue donc le terrain communicationnel privilégié sur lequel la relation film-public se développe.

1.3 La peur au cinéma

Mais selon quelles modalités cette relation s'établit-elle ? À quels mécanismes physiologiques la peur correspond-elle ? Par quels moyens les films d'horreurs parviennent-ils à la créer ? D'après Hélène Vaillé (Vaillé, 2005, p. 46) : « [...] la peur est un état physiologique naturel, un signal d'alarme contre tout danger, menace ou conflit (qu'ils soient

⁴ Pour un examen détaillé des motivations du spectateur ou de la spectatrice de film d'horreur, se référer au mémoire de Pierre Charrette (1992).

⁵ On y entendra alors les phrases suivantes : « ça fait peur » ; « ça ne fait pas peur du tout » ; « je n'aime pas ce genre de film car ça fait peur », etc.

⁶ Citons par exemple les accroches respectives de *Shutter* (Ochiai, 2008) et de *La Malédiction/The Omen* (Donner, 1976) : « The most terrifying images are the ones that are real » ; « If something frightening happens to you today, think about it, it may be The Omen » (The Internet Movie Database et MoviePoster.com, 2008).

réels ou imaginaires) destiné à enclencher une réponse adaptative ». L'auteure décrit le processus à l'œuvre de la manière suivante :

Une stimulation sensorielle quelconque, comme la vue d'une forme étrange ou un son menaçant, fait d'abord escale dans le thalamus, structure par laquelle transitent tous les messages captés par les sens. Ce message est ensuite transmis au cortex sensoriel (zone des aptitudes mentales complexes) où il est évalué selon sa nature (auditif, visuel, somatique) et acquiert une signification. S'il est jugé menaçant, l'amygdale [cérébrale] en est alors avisée et produit des réponses émotionnelles et motrices préprogrammées pour traiter le danger : immobilisation, changement de la pression sanguine et du rythme cardiaque, libération d'hormones...

L'information liée à un éventuel danger parvient donc au cerveau par deux « routes » : une route courte, via le thalamus, et une route longue via le cortex. La route la plus courte met l'individu en état d'alerte de manière quasi-instantanée. La plus longue permet de qualifier le danger via « la faculté de discrimination du cortex » (Vaillé, 2005, p. 46). A la vue d'un film d'horreur particulièrement effrayant, des boucles successives réaction-adaptation vont dès lors se succéder au gré des scènes-chocs sans que le dernier stade d'urgence ne soit atteint (fuir la salle de cinéma par exemple...). Les réactions de sursaut, les cris d'effroi et autres crispations provoquées par le thalamus sont ainsi continuellement mises hors jeu par les phases d'apaisement induites par le cortex, lequel rappelle à l'individu qu'il n'est pas personnellement impliqué dans le récit et les images, et que le danger n'est donc pas réel.

Nous avons vu que la peur ressentie par un individu résulte en premier lieu d'un stimulus menaçant relayé par ses sens. Dans le cas du spectateur ou de la spectatrice de cinéma, le signal d'alarme ne transite que par la vue et l'ouïe, c'est-à-dire par les canaux sensoriels correspondant aux deux dimensions sur lesquelles le film opère : l'image et le son. C'est par ces deux canaux que le génie horrifique du film va se déployer. Dans son article « L'Art de susciter l'effroi », Martine Roberge (1995, p. 50) nous renseigne sur la manière dont ce génie peut se traduire. Le caractère effrayant d'un film d'horreur dépend selon elle de trois facteurs : la mise en cause de l'intégrité et/ou de l'identité des personnages, l'existence d'une attente ou d'un déséquilibre, la mise en œuvre de procédés rhétoriques.

La mise en cause de l'intégrité et/ou de l'identité des personnages s'exprime au travers de ce que l'auteure appelle « les images archétypales de la peur », lesquelles « s'organisent autour de cinq thèmes majeurs, qu'elles incarnent symboliquement : l'animalité, le mal, l'autre, l'anormalité et le double » (Roberge, 2005, p.51).

L'existence d'un déséquilibre, d'une attente, dépend des rapports ambigus entretenus entre le réel, l'imaginaire et le possible. L'ethnologue insiste sur le caractère déterminant du déséquilibre en tant que facteur horrifique : « L'art de faire peur consiste à maintenir le récit le plus longtemps possible dans la marge instable du déséquilibre pour maintenir le doute nécessaire au déclenchement de la peur. Car sans suspense caractérisé par l'angoisse précédant l'effet recherché, point de récit de peur » (Roberge, 2005, p. 52).

L'art de la peur au cinéma reposerait, enfin, sur la mise en œuvre de procédés rhétoriques tels que la métonymie, l'allégorie et la métaphore. Pour illustrer la manière dont la métonymie est employée dans le cinéma d'horreur, Martine Roberge prend l'exemple de la porte derrière laquelle le monstre, le revenant ou encore le tueur peuvent se cacher. Elle note dans ce cas précis que « le signe devient la chose signifiée » (2005, p. 52). Selon elle, la porte ou encore le masque « sont tout aussi terrifiants que ce qu'ils dissimulent. Ils agissent comme de véritables stimuli dans le processus narratif ». Concernant l'allégorie et la métaphore, l'auteure retient l'idée d'ambivalence entre le sens propre et le sens figuré et prend pour exemple la figure du vampire. Le vampire est en effet à la fois source de danger (en tant que non-mort et créature littéralement assoiffée de sang) et symbole d'une autre chose : la dualité, l'éclatement de la personnalité, etc.

À en juger par la bonne santé actuelle du cinéma d'horreur, le désir de peur reste ardent. En estimant, à l'instar de Martine Roberge, que les films d'horreurs ont une fonction cathartique permettant au public d'exorciser ses peurs et qu'ils jouent « un rôle éthique en prévenant des dangers qui menacent les êtres humains » (Roberge, 2005, p. 53), on peut peut-être interpréter l'intensité de ce désir et l'amplitude de la vague horrifique actuelle comme les symptômes d'une société en proie au doute, à l'angoisse, et rongée, précisément, par la peur.

1.4 Une évolution du genre entre permanence et renouvellement

L'interaction existant entre sphère sociale et cinéma montre à quel point une étude consacrée aux films d'horreur en tant que traces, que symptômes, peut être riche d'enseignements sur l'état du monde dans lequel ces films sont produits. L'enjeu d'une telle étude n'a rien à voir, en revanche, avec l'idée de rechercher une vérité absolue relativement aux rapports entre représentations de la peur au cinéma et peur « en soi ». Il a déjà été démontré, notamment par l'historien Georges Duby (2001), mais également par Jean Delumeau (1978), que si les mécanismes physiologiques liés à cet affect ne changent pas, les stimuli qui le suscitent sont quant à eux situés historiquement, culturellement, etc.

Tout comme la peur, le cinéma d'horreur a évolué dans le temps, non seulement en termes quantitatifs (nombre de films réalisés, nombre d'entrées, etc.), mais également en termes de contenu, de ressorts. Ainsi, si la popularité des films d'horreur est aujourd'hui au beau fixe, celle-ci ne doit pas masquer les développements chaotiques que le genre a traversés. Le sursaut qu'il a connu sur la période récente n'est d'ailleurs pas le premier, et ne sera certainement pas le dernier. Le genre horrifique a en effet été donné maintes fois pour mort avant de renaître de plus belle, en particulier lors des périodes correspondant aux principaux bouleversements économiques et sociaux qui rythmèrent le 20^{ème} siècle. Pour s'en convaincre, évoquons l'âge d'or des années 20 et 30, de l'Expressionnisme allemand aux productions américaines des studios Universal, auquel devait succéder le trou noir des années 40 et 50 (Roy, 1999) ; puis les résurrections britannique et italienne du genre dans les années 60, de l'horreur gothique de la Hammer films aux chefs d'œuvres de Mario Bava, lesquelles furent suivies par un bref affadissement créatif vers la fin des années 60 puis de nouveau par une explosion créative, technique, critique et publique qui s'étendit du milieu des années 70 aux premières années de la décennie 80... avant qu'un nouvel effondrement du genre, essoufflé par les redites (sept épisodes de « Freddy », sept « Halloween », neuf « Vendredi 13 »), ne se manifeste vers la fin des années 80 et pendant la décennie 90 (Virmaux, 1994).

En dépit de l'alternance entre phases d'euphorie et périodes de creux, la permanence du genre reste remarquable. Très codé et donc a priori limité sur un plan créatif, largement méprisé aussi bien par les critiques que par une partie du public, le cinéma d'horreur perdure bon gré mal gré. Ce faisant, le genre recycle régulièrement les mêmes figures, à savoir la créature monstrueuse (extra-terrestre, démon, animal monstrueux, etc.) et l'humain physiquement et/ou mentalement altéré par telle ou telle malédiction, manipulation scientifique, contamination, etc. (vampire, zombie, revenant, possédé, créature de Frankenstein, etc.). Les derniers succès populaires issus de cette tradition confirment la tendance au recyclage : les vampires de *30 jours de nuit/30 days of night* (Slade, 2007) ne sont-ils pas les descendants du Nosferatu interprété par Max Schreck en 1922 (*Nosferatu, Eine symphonie des grauens*, F.W. Murnau, 1922) ? Quant aux humains contaminés et assoiffés de sang de *Je suis une légende/I am legend* (Francis Lawrence, 2007), comment ne pas voir en eux les cousins des zombies mis en scène par George Romero dans *Night of the living dead* (1968) ?

1.5 Surgissement d'une figure : le labyrinthe

Ce que suggère la récurrence des monstres (humains ou non), perçus comme figures dominantes du genre horrifique, est l'importance centrale de l'Être en tant que source de l'horreur. Mais derrière l'apparente immortalité de ces figures, une révolution thématique susceptible de questionner les rapports entre existence et horreur va marquer le genre à partir de la fin des années 1970. Ce bouleversement correspond à l'apparition dans le cinéma d'horreur de la figure du labyrinthe.

Depuis cette période, en effet, et contrairement aux décennies précédentes, de nombreux films appartenant au genre mettent en scène leurs personnages dans des labyrinthes, ou des lieux labyrinthiques, et leur font vivre dans ces espaces des expériences particulièrement éprouvantes. Dans *The Shining* (Kubrick, 1980) par exemple, les personnages principaux parcourent les multiples couloirs d'un hôtel hanté avant de finir leur course dans un labyrinthe végétal. Dans *Inferno* (Argento, 1980), de longs couloirs aux détours incertains servent de théâtre à la traque fatale dont les personnages sont victimes. Dans *Hellraiser II*

(Randel, 1988), l'enfer est représenté sous la forme d'un dédale infini qui semble tout droit issu d'une toile de M. C. Escher. Dans *Dracula* (Coppola, 1992), une jeune femme traverse un labyrinthe de jardin avant de s'accoupler avec un vampire. Et dernièrement, dans *Le Labyrinthe de Pan*, un labyrinthe de pierre mène la jeune et fragile héroïne vers un monde à la fois merveilleux et terrifiant. Parmi les plus représentatifs, citons également *Cube* (Natali, 1997), *Resident Evil* (Anderson, 2002), *La Descente/The Descent* (Marshall, 2005), *Aliens* (Cameron, 1986), *Creep* (Smith, 2004) et *Silent Hill* (Gans, 2006).

La figure est ainsi reconnaissable dans une grande variété de films d'horreur produits dans les années 80 jusqu'à nos jours, alors qu'elle est absente des productions antérieures à cette période. Une rapide recherche effectuée sur IMDb.com (LA base de données de référence du cinéma) à partir des mots clés « labyrinth » et « maze »⁷ permet ainsi de constater que tous les films d'horreur correspondant à ces deux entrées sont postérieurs à 1980⁸. On ne trouve pas non plus de développements approfondis sur le labyrinthe et ses variantes dans la littérature dédiée au genre. À titre d'exemple, l'inventaire des « visages de l'horreur » figurant au sommaire du livre éponyme de Philippe Ross (Ross, 1985) ne comporte aucune référence à la figure, bien que la liste typologique établie par l'auteur soit longue et détaillée. Même en prolongeant cette enquête en étudiant les pages du même ouvrage portant sur les « demeures », on ne trouve aucun commentaire attestant de sa présence dans les œuvres antérieures à *The Shining*. Il va sans dire qu'au terme de nos propres recherches parmi les innombrables œuvres horribles produites depuis les années 20, nous sommes arrivés à la même conclusion. Ainsi, pas de labyrinthe dans (entre autres) *La Maison du Diable/The Haunting* (Wise, 1963), *Nosferatu* (Murnau, 1922), *Frankenstein s'est échappé !/The Curse of Frankenstein* (Fisher, 1957), *Burnt Offerings* (Curtis, 1976), *Dracula* (Fisher, 1958), *Les maîtresses de Dracula/The brides of Dracula* (Fisher, 1960), *Le masque du démon/La maschera del demonio* (Bava, 1960), *Le cabinet du Dr. Caligari/Das cabinet des Dr. Caligari* (Wiene, 1920), *Frankenstein* (Whale, 1931) ou dans *Les trois visages de la peur/I tre volti della paura* (Bava, 1963), pas plus que dans *L'Exorciste/The Exorcist* (Friedkin,

⁷ En anglais « maze » désigne un labyrinthe comportant des fausses-pistes.

⁸ Tous hormis *Satan's Castle* (Kay, 1975), film dont nous n'avons de toutes façons jamais entendu parler auparavant, et qui (après examen) semble inaccessible et par conséquent invisible.

1973), *La Malédiction/The Omen* (Donner, 1976), *La nuit des morts vivants/Night of the living dead* (Romero, 1968), etc.

1.6 De la mythologie à l'horreur, le labyrinthe est partout

Popularisé en Occident via le mythe grec de Thésée et du Minotaure, le labyrinthe correspond à l'origine au « palais crétois de Minos où était enfermé le Minotaure et d'où Thésée ne put sortir qu'à l'aide du fil d'Ariane » (Chevalier et Gheerbrant, 2000, p. 554). Catulle (1^{er} siècle av. J.C.) figure parmi les premiers auteurs ayant relaté l'épopée de Thésée dans le labyrinthe : « Puis, sain et sauf, couvert de gloire, le héros revint en arrière, dirigeant ses pas errants à l'aide d'un fil léger, qui lui permit de sortir des détours du labyrinthe sans s'égarer dans l'inextricable réseau de l'édifice » (Catulle, 1958, p. 57).

Deux autres poètes latins, Ovide et Virgile (nés tous deux au 1^{er} siècle av. J.C.), se sont par la suite emparés du mythe, en y ajoutant des détails supplémentaires concernant la configuration du labyrinthe. On apprend notamment dans le livre III des *Métamorphoses* d'Ovide (2003, p.14) qu'il est un « logis ténébreux », « aux multiples détours », un lieu « trompeur », dont les voies induisent le visiteur « en erreur » de par leurs « sinuosités perfides », un lieu dont d'innombrables passages ont été remplis de « causes d'erreur » par Dédale. Ovide compare les voies du labyrinthe aux eaux du Méandre⁹, qui, « dans son cours ambigu » « tantôt (...) revient en arrière, tantôt (...) coule en avant et puis encore, allant à la rencontre de ses eaux, il les regarde accourir à lui ; il fatigue ses flots incertains à les conduire parfois vers sa source, parfois vers la plaine des mers ». Virgile évoque quant à lui les « chemins inextricables » de l'édifice, lequel « déroulait entre ses murs aveugles les entrelacements de ses chemins et la ruse de ses mille détours, si bien qu'aucun signe ne permettait à l'égaré de reconnaître son erreur et de revenir sur ses pas » (Virgile, 1964, p.150 et 165).

⁹ Fleuve sinueux de Phrygie. Il correspond aujourd'hui au fleuve Büyük Menderes, en Turquie, lequel se jette dans la mer Egée.

Du labyrinthe, en tant que motif, on retient donc le caractère fondamentalement inextricable et trompeur, c'est-à-dire de nature à induire le visiteur en erreur, contrariant dès lors ses velléités de repérage dans l'espace. On le voit ici, le labyrinthe a besoin d'un visiteur pour produire ses effets, c'est pourquoi il est important de l'appréhender dans le cadre plus général du mythe, dont il constitue l'élément central. Le mythe, en tant que système de signes, met ainsi en relation un lieu, des personnages et des objets, assujettis à différents mécanismes et à un enchaînement d'événements qui ont été rapportés, sous forme de récits, par une pléthore d'ouvrages académiques consacrés à la mythologie grecque. La plupart de ces travaux racontent à peu près la même histoire, mais c'est la version formulée par Robert Graves, éminent spécialiste britannique des mythes européens, qui nous a servi de référence pendant tout le déroulement de nos travaux, et qu'il convient d'avoir à l'esprit pour la suite de nos développements.

D'après Graves (1985, pp. 83-84 et 94-96), donc, le mythe de Thésée et du Minotaure commence avec la trahison dont Minos, roi de Crète, se rend coupable à l'égard de Poséidon, en refusant de sacrifier le taureau blanc que le dieu avait fait sortir des flots pour lui. Subjugué par la beauté de l'animal, Minos avait en effet décidé de le garder pour son propre troupeau et d'en sacrifier un autre. Pour se venger, Poséidon suscite chez Pasiphaé, épouse de Minos, une passion contre-nature qui amènera celle-ci, avec l'aide de Dédale, à s'accoupler avec le taureau blanc, union dont naîtra le Minotaure. Pris de honte, Minos fait alors appel à Dédale à qui il demande de construire le labyrinthe afin d'y enfermer à jamais le monstre. Suite à la mort de son fils Androgée, assassiné par des Athéniens, Minos exige en représailles que sept jeunes gens et sept jeunes filles soient livrés par Athènes tous les neuf ans au Minotaure. Arrivé à Athènes, sensible au malheur des parents, Thésée se porte alors volontaire pour aller affronter le monstre. Arrivé au palais de Minos, il rencontre Ariane. Elle tombe amoureuse de lui et lui remet une pelote de fil magique délivrée par Dédale et que le héros devra dérouler afin de sortir du labyrinthe. Aux côtés de ses compagnons, Thésée se joint alors aux Athéniens livrés en pâture au Minotaure, et, après avoir déroulé le fil en suivant les conseils d'Ariane, affronte victorieusement le monstre, ressort sans difficulté du labyrinthe et la rejoint sain et sauf (avant de l'abandonner quelque temps plus tard).



1.1 Monnaie, Cnossos (entre 116 et 67 av. J.C.).
Source : De St-Hilaire, 2006, p. 226.

Quittons à présent le champ littéraire et poétique pour nous concentrer sur les représentations visuelles du labyrinthe, puisque c'est de leurs interactions avec le récit que nous allons traiter dans ce mémoire. Emblème du mythe de Thésée et du Minotaure, le labyrinthe a, en tant que

motif, traversé les siècles sous plusieurs formes. D'abord représenté, entre autres, sur des tablettes d'argile en provenance du Péloponnèse (entre 1100 et 1500 av. JC.) et sur des pièces de monnaies crétoises (à partir du 2^{ème} siècle avant notre ère), le labyrinthe apparaît plus tard, au Moyen-Âge, sur les parterres des cathédrales et des églises (le labyrinthe de la cathédrale Notre-Dame à Amiens, France, daterait du 13^{ème} siècle), dans la peinture (celle des Cassoni Campana notamment au début du 16^{ème} siècle) et dans les jardins, à partir de la Renaissance. Depuis lors, le labyrinthe est apparu dans une grande variété d'œuvres culturelles, des dédales végétaux qu'adultes et enfants parcourent aujourd'hui de manière ludique dans nos campagnes¹⁰, en passant par les dédales picturaux de Robert Vickrey, les bandes dessinées de Marc-Antoine Mathieu et les parcours tortueux que nous font emprunter les gigantesques sculptures de Richard Serra, mais également, et ce sera là le cadre général de nos réflexions, au sein des multiples formes d'images animées qui ont proliféré au cours du siècle dernier.

Mais avant d'évoquer de manière plus précise les manifestations du labyrinthe liées à ce dernier type de représentations visuelles, il nous faut commenter l'évolution cruciale qui a affecté la représentation du labyrinthe à la Renaissance, évolution dont la signification dépasse bien entendu le simple constat typologique.

Concernant le labyrinthe mythologique tel que celui-ci nous a été décrit par les poètes latins et par les spécialistes des mythes, nous évoquons, il y a peu, l'idée d'erreur ainsi que le caractère inextricable du lieu, attribuables à de multiples détours et donc vraisemblablement à des fausses pistes et à des impasses. Or, la représentation du labyrinthe en tant que lieu

¹⁰ Non loin de Montréal, citons par exemple le labyrinthe de Saint-Jean-Sur-Richelieu.

« inextricable » reste, jusqu'à la Renaissance, une spécificité propre au domaine littéraire. Il semble en effet que toutes les représentations visuelles du labyrinthe, de l'Antiquité jusqu'à cette période, aient substitué au parcours chaotique et trompeur du récit mythologique, un cheminement unidirectionnel impliquant, pour le visiteur réel ou imaginaire qui s'y engage, de parvenir nécessairement, et sans difficultés, au bout du chemin, c'est-à-dire au centre du dédale, à la seule condition de suivre le chemin qui se présente devant lui. Et vice versa. Ainsi, en rebroussant chemin et en suivant, encore une fois, cette trajectoire certes sinueuse, mais ne traversant aucun croisement (laissant donc peu de place au doute et à l'hésitation), le visiteur parviendra en vertu de la même logique à s'extraire à coup sûr de ce lieu pourtant décrit dans les textes de Catulle, Virgile et Ovide comme un espace de perdition.



1.2 Labyrinthe de la cathédrale d'Arras.
Source : Kern, 1982, p. 221.

On constate ainsi en observant rapidement le tracé du labyrinthe représenté sur des pièces de monnaie antiques en provenance de Cnossos (la ville dans laquelle le palais de Minos était situé) que celui-ci mène inéluctablement vers le centre du motif. Ce qui est également le cas des labyrinthes d'églises et du dédale représenté sur la toile *Thésée et le Minotaure*, par le Maître

des Cassoni Campana. Ce motif correspond à ce qu'il est communément admis de nommer « labyrinthe classique », par opposition aux « mazes », à savoir des labyrinthes comportant des fausses-pistes, des croisements et des impasses. S'il n'est pas question ici, d'examiner les raisons pour lesquelles il en est ainsi, il est toutefois important, à cette étape de notre développement, d'insister sur la principale différence, outre la question de la structure, qui oppose le labyrinthe raconté dans le mythe de celui représenté dans les églises du Moyen-Âge ou sur les pièces de monnaie antiques, à savoir la question du choix. Pour retrouver son chemin, Thésée avait besoin d'un fil, car il était susceptible de se perdre. Pourquoi ? En raison des multiples sources d'erreur dont parle Ovide, et qui chacune correspond à un croisement, lesquels renvoient à autant de choix et d'erreurs possibles. Nul besoin de fil dans le labyrinthe classique. Celui-ci n'offre aucun autre choix que celui de continuer ou de faire

demi-tour. Ainsi, là où le labyrinthe mythologique suggère l'idée d'un monde complexe fait d'hésitations, le labyrinthe classique n'offre en tout et pour tout qu'une seule et unique trajectoire qu'il faut suivre pour atteindre un centre, qui renvoie, dans ses interprétations chrétiennes, à la vérité, au salut incarnés par la figure du Christ.

À la Renaissance, le labyrinthe trompeur du mythe ressurgit en Occident avec notamment l'installation, par les puissants d'Europe, de labyrinthes végétaux sur les terres de leurs domaines et de leurs parcs. Comme le souligne William R. Lethaby, cité par Nigel Pennick (Pennick, 1990, p. 134 – traduction libre), un renouvellement fondamental du motif du labyrinthe en tant que représentation graphique se produit ainsi à cette époque :

(...) la tradition est une et indivisible pendant les deux mille ans qui se écoulés entre la pièce de monnaie grecque de Cnossos et la peinture de Botticelli à la Renaissance, et nous nous demandons comment il a pu circuler d'un endroit à l'autre. On y trouve ni fausses-pistes, ni la moindre impasse, mais simplement le chemin le plus long possible, de l'entrée à l'œil du labyrinthe ; suivez ce chemin suffisamment longtemps et vous atteindrez nécessairement le centre. Quand, à la Renaissance, on s'écarta des chemins balisés de la tradition, tout ceci fut remis en cause, et les labyrinthes devinrent des inventions, chacune différente les unes des autres – des toiles d'araignées de fausses-pistes trompeuses.



1.3 Le labyrinthe de haies – « hedge maze » - de Hever Castle, Royaume-Uni (planté en 1905).
Source : Pennick, 1990, p. 129.

C'est donc à partir de cette période que la distinction en labyrinthe classique et « maze » commence à opérer. Le *maze*, traduction réinventée du labyrinthe mythique, prend alors diverses formes, mais s'exprime principalement dans l'architecture de jardin. Des labyrinthes de jardin de ce type fleurissent alors un peu partout en Europe, mais surtout en France et au Royaume-Uni, et la tradition se poursuit jusqu'au 20^{ème} siècle. La vocation de ces labyrinthes ?

La séduction à la Renaissance, et, de nos jours, le jeu, le divertissement enfantin. La particularité de ces « installations » végétales étant le rôle central de l'impasse et de la fausse-piste en tant que vecteurs d'une aventure ludique et

inoffensive. Parmi ces chefs d'œuvre de l'architecture de jardin, citons par exemple le labyrinthe disparu du château de Versailles, en France, dessiné par Jacques Bailly et rasé par Louis XVI, ou encore le labyrinthe de haies du château de Heven, au Royaume-Uni, planté en 1905 et qui, selon Nigel Pennick, continuait à pousser en 1990 (Pennick, 1990)...

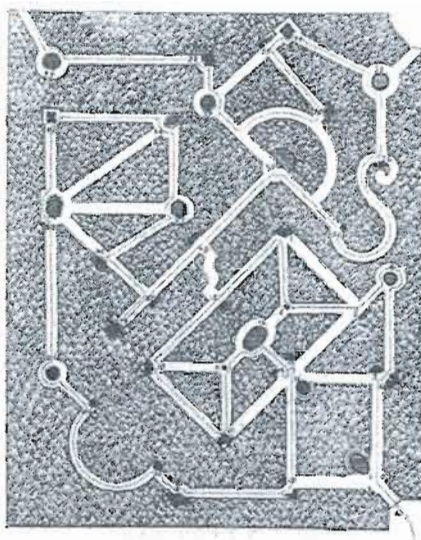
Revenons, après ce détour typologique, sur les formes prises par le motif du labyrinthe au cours des siècles. Arrêtons-nous sur son émergence, au 20^{ème} siècle, dans la plupart des catégories d'œuvres privilégiant l'image animée. Le motif apparaît ainsi sur une multitude de médiums de ce type, qu'il s'agisse du jeu vidéo¹¹, du dessin animé, ou des fictions filmées diffusées au cinéma, en vidéo ou à la télévision (bien au-delà du genre de « fictions filmées » auquel ce mémoire est dédié). Parmi ces productions, citons par exemple le jeu vidéo *Diablo II* (Huggins, 2000), dans lequel le personnage « joué » est constamment amené à affronter d'horribles monstres dans des catacombes, des cryptes, et autres réseaux de sous-terrains à coloration médiévale, tous plus inextricables les uns que les autres. Dans la catégorie des fictions filmées, mentionnons tout particulièrement *Le Nom de la Rose* (Annaud, 1986), et son labyrinthe d'allure escherienne, *Labyrinth* (Henson, 1986), dans lequel la belle Jennifer Connelly traverse un dédale végétal peuplé de créatures féeriques, et enfin l'incroyable épisode final de la série *Twin Peaks*, réalisé par David Lynch (1991), et qui plonge son personnage principal dans la confusion morbide d'un dédale de rideaux rouges, quelque part entre la vie et la mort. Quant à la catégorie du dessin animé, on peut signaler, pour l'anecdote, l'épisode de la série *Ulysse 31* dans lequel le héros affronte un Minotaure futuriste sur une planète-labyrinthe (Deyriès, Mikuriya, Nagahama, Terada, 1981), mais c'est surtout l'adaptation par les studios Disney d'*Alice au pays des merveilles*, le roman de Lewis Carroll, qui mérite d'être évoquée. Même si nous y reviendrons en détail plus tard, rappelons que le dessin animé réalisé par Clyde Geronimi, Wilfred Jackson et Hamilton Luske (1951) entraîne la jeune Alice dans un parcours tout ce qu'il y a de plus déroutant. Elle cherche son chemin dans un monde où toute rencontre est ambivalente et finit même par se retrouver, contrairement au roman de Carroll, dans un labyrinthe végétal qui sert de transition entre la

¹¹ Richard J. Hand souligne ainsi, dans un article établissant la généalogie des « jeux vidéo horribles de survie » (« survival horror games »), comme *Resident Evil* par exemple, que ces jeux constituent des « labyrinthes contemporains » (« Survival horror games are contemporary labyrinths », Hand, 2004, p. 133).

forêt et le château. D'une certaine manière, ce dessin animé pourrait lui-même constituer une transition vers le film d'horreur contemporain, dans lequel la figure du labyrinthe revient constamment...

Dernier bourgeonnement en date d'une figure à la fois protéiforme et durablement enracinée dans la mythologie grecque, le labyrinthe surgit dans le « cinéma qui fait peur » à l'aube de la décennie 80. Et depuis cette année charnière, comme nous l'avons vu, ses manifestations dans les films d'horreur sont constantes d'une décennie à l'autre. Comment expliquer ce phénomène ?

Cette interrogation implique un examen approfondi de la signification prise par la figure dans les films appartenant au genre horrifique et sortis entre 1980 et 2008. Au terme de nos investigations nous pourrions vérifier, si, comme nous en avons l'intuition (sinon la conviction), cette figure du labyrinthe constitue une allégorie du désarroi social, idéologique, existentiel, que sais-je encore, dans lequel nos sociétés occidentales se trouvent noyées depuis la désintégration simultanée, au cours des années 1970, des utopies hippies et du rêve de prospérité éternelle issu des Trente Glorieuses.



1.4 Jacques Bailly, Plan du labyrinthe de Versailles (17^{ème} siècle, détail). Source : Kern, 1982, p. 389.

CHAPITRE II

CADRE THÉORIQUE ET MÉTHODOLOGIQUE

Dans le chapitre précédent, nous présentions la problématique de recherche. Dans le chapitre II nous décrivons le cadre théorique et méthodologique sur la base duquel l'étude prend appui. Une approche pragmatique de la réception y est défendue, justifiant ainsi la pertinence d'une analyse sémiotique d'inspiration peircéenne appliquée à un ensemble de films dans lesquels la figure du labyrinthe joue un rôle central.

2.1 Importance du « contenu » et contingence des signes

La plupart des œuvres appartenant au genre horrifique partagent à la fois l'ambition de faire peur à leur public et la capacité réelle d'engendrer un tel effet. Cette communauté d'intention et d'impact suggère fortement la possibilité d'un troisième degré de parenté : celui du contenu. Mêmes causes, mêmes effets ?

En dépit du retournement épistémologique ayant eu lieu au 20^{ème} siècle en faveur d'approches qui reconnaissent le rôle fondamental du sujet dans la réception des produits culturels (citons par exemple l'idée de coopération interprétative développée par Eco dans *Lector in Fabula*, 1985), il est important de garder au moins l'un de nos deux yeux rivé sur la problématique du contenu du message communicationnel *stricto sensu*. Car pour qu'il y ait interprétation ou

effet, il faut bien qu'il y ait contenu, que quelque chose soit dit ou mis en forme. Ainsi, certains théoriciens ayant démontré l'importance du « récepteur » (Stuart Hall, par exemple, dans son article « Codage/Décodage », 1994) et relativisant de ce fait la puissance du pôle producteur-créditeur et celle du message lui-même, n'ont pas pour autant disqualifié le message et son contenu. Paul Lazarsfeld (1948), tout en parvenant à la conclusion que l'opinion se forge sous l'influence de leaders sociaux, ne conteste nullement l'importance du message ou, en l'occurrence, celle du contenu d'un programme politique sur la structuration du champ d'interprétation (campagne électorale pour les présidentielles de 1944 aux États-Unis). On peut dire la même chose de Stuart Hall (1994). La mise en lumière par ce dernier de trois paradigmes d'interprétation du message communicationnel, qu'il nomme « lectures » (hégémonique, négociée et oppositionnelle), se fonde sur un contenu de départ. Tout en insistant sur la variété des interprétations, Hall souligne que, dans certaines conditions, ce qui est véhiculé par les médias peut être intégré tel quel par le sujet (lecture hégémonique). Il est dès lors pertinent, dans ce cas, de se demander comment le contenu fonctionne, comment il s'organise, de quoi il est constitué. D'où l'idée d'étudier ce qu'il y a de commun, d'un point de vue formel, entre des productions cinématographiques dont les effets sur le plan affectif sont partagés par des millions de spectateurs. Le labyrinthe, en tant que figure désormais récurrente dans les films d'horreur, constitue l'un de ces éléments communs et mérite dès lors qu'on s'y intéresse.

Envisagés en tant que phénomènes, les films d'horreur et les manifestations récurrentes d'une figure comme le labyrinthe ouvrent une fenêtre sur un certain imaginaire social partagé. Si l'on considère, comme Frédéric Delmeulle (1994, p. 298), que le cinéma « offre la matière idéale pour la cristallisation des angoisses collectives », ou qu'à la manière d'Erving Goffman (1979) on estime que le contenu visuel (ou la publicité) peut refléter de manière magnifiée ce qui se passe dans la sphère sociale, alors la présente étude peut nous renseigner sur l'état d'esprit et les angoisses de notre société.

D'un contexte temporel ou géographique à un autre, les signes d'un danger à venir (et les stimuli affectifs liés à la peur) peuvent varier. En Occident, pour certaines personnes, la

séquence de chiffres « 666 » est le signe du démon. À la vue de ce signe, elles pourront prendre peur ou comprendre qu'une malédiction plane sur les personnages de fiction auxquels elles s'identifient. Prenons pour exemple *La Malédiction/The Omen* (Donner, 1976). Dans ce film, le personnage interprété par Gregory Peck obtient une confirmation de la malédiction qui le menace lorsqu'il voit les trois « 6 » gravés sur le cuir chevelu de son enfant adoptif. Mais ce signe étant connoté religieusement, il ne saurait avoir de caractère universel. On peut ainsi parier qu'un individu issu d'un peuple de Papouasie Nouvelle-Guinée, ou encore qu'un vieillard japonais peu familiarisé à la symbolique judéo-chrétienne, n'aura pas la moindre idée de ce à quoi ce signe renvoie. Si ce qui fait peur aux uns ne fait nécessairement peur aux autres, c'est que l'interprétation d'un signe particulier dépend de connivences partagées et de représentations communes.

En se penchant sur l'histoire du film d'horreur, on constate que les ressorts (ou signes) de l'épouvante évoluent dans le temps. Si certaines figures horribles reviennent régulièrement sur les écrans des salles obscures, elles se transforment à mesure que le temps passe. Difficile par exemple de faire le lien entre le vampire austère et théâtral de *Nosferatu*, (Murnau, 1922) et les vampires guerriers et claniques de *Ghosts of Mars* (Carpenter, 2001). Et bien entendu certaines s'éclipsent et d'autres apparaissent.

La contingence du signe horrifique concerne bien évidemment le labyrinthe, en tant qu'espace de perdition et donc de danger. À la lecture de différents ouvrages portant sur les films d'horreur, on sent bien que la dimension spatiale joue un rôle dans la mécanique de l'effroi. Rappelons ainsi que Philippe Ross a consacré un chapitre aux « demeures » dans son livre *Les visages de l'horreur* (Ross, 1985). Pourtant, que ce soit dans la littérature consacrée au genre, ou dans les films antérieurs à 1980 et prenant pour décors des lieux bien précis comme le château (dans l'épouvante gothique britannique des années 50-60 par exemple) ou la maison hantée (comme dans *The Haunting*, Wise, 1963 et *Burnt Offerings*, Curtis, 1976), l'espace n'est jamais pleinement envisagé comme un élément déterminant du récit et de l'imagerie horribles. Le lieu se résume bien souvent à un lieu de « stockage » pour le monstre vedette qui s'y trouve enfermé et consiste au mieux en une excroissance

métaphorique de l'entité malveillante qui s'y trouve enfermée (château sinistre, maisons dont les portes et le mobilier bougent, etc.). Il faudra ainsi attendre *Inferno* (1980) et surtout *The Shining* (1980) pour que les profondeurs horribles des espaces qui nous entourent soient pleinement explorées à l'écran. C'est d'ailleurs ce que confirme Darrell Moore quand il prédit, dès 1983, que « Dans quelques années *The Shining* pourrait très bien être considéré comme l'un des premiers films d'horreur formalistes, le premier qui accorde à l'architecture de l'espace une force émotionnelle maléfique » (Moore, 1983, p. 96)¹².

2.2 La sémiotique de Peirce

L'objet de la présente étude ayant trait à la signification d'une figure – le labyrinthe – dans un type particulier d'œuvre culturelle, la recherche s'inscrit dans une approche sémiotique. Le caractère contingent des signes, c'est-à-dire le fait que la signification des figures horribles (ou encore celle des stimuli associés à la peur) soit située dans un contexte particulier, nous amène à privilégier, pour ces travaux, la sémiotique pragmatique héritée du philosophe et logicien américain Charles Sanders Peirce (1839-1914). Dans le sillage de Peirce, le sens est en effet indissociable des contextes de production et de réception du message communicationnel.

2.2.1 La sémiotique est une logique qui étudie les processus de signification

Comme l'indique Jensen (1995), la sémiotique de Peirce s'inscrit dans un projet plus large que celui des théories de la signification ou de la communication. Elle doit ainsi contribuer à l'élaboration d'une « théorie de la science dans le cadre d'une épistémologie générale »¹³. De ce point de vue, la sémiotique est une logique, ou encore, vu de l'extérieur, une branche de la logique.

¹² Traduction libre de : « In a few years *The Shining* might just be considered the first formalist horror film, the first film to give the architecture of space a malevolent emotional force » (Moore, 1983, p. 96)

¹³ Traduction libre de « theory of science as part of a general epistemology » (Jensen, 1995, p. 13).

En tant que discipline, elle se donne pour champ d'étude la totalité des objets de la perception humaine et des éléments participant de la connaissance, bien au-delà du cadre restreint des signes linguistiques. La pensée et la cognition seront ainsi envisagées en tant que signes, car elles « n'opèrent qu'à l'intérieur d'un champ sémiotique » (Rey, 1976, p. 13). Cette idée renvoie à la conception peircéenne selon laquelle l'accès à la réalité est nécessairement sujet à une médiation par les signes, conception qui elle-même renvoie aux catégories transcendantes de Kant. Et puisque la sémiotique se donne pour horizon la surface du réel dans ses différentes formes, que celles-ci soient tangibles ou mentales, les conceptualisations théoriques de Peirce s'appliquent également aux « phénomènes qui n'ont pas d'émetteur » comme par exemple « les phénomènes naturels (...) reçus comme des symptômes par un destinataire humain (par ex. : l'accélération du pouls = symptôme de fièvre pour le médecin) » (Eco, 1972, p. 23).

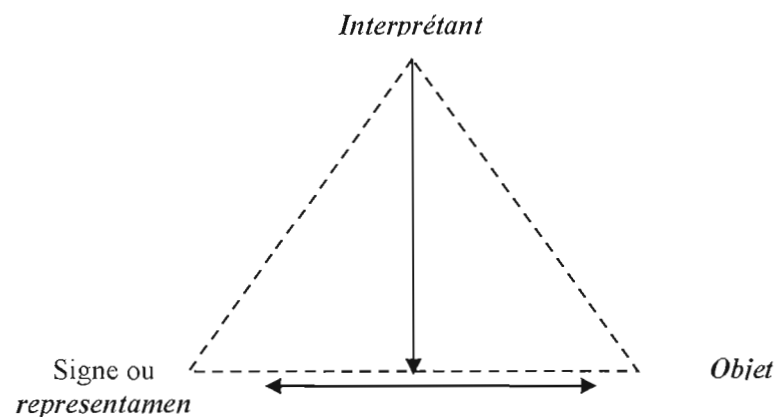
La principale particularité de l'angle d'attaque adopté par Peirce est de prendre pour premier objet d'analyse l'ensemble des relations dynamiques à l'œuvre entre les différentes dimensions du signe, et non le signe en tant que tel, envisagé de manière statique. Ce qui est en jeu, c'est le processus de signification tel qu'il se déploie au cœur de la *sémiosis*¹⁴ (ou *sémiose*) : « Je suis, autant que je sache, un pionnier, ou plutôt un défricheur, dans l'entreprise de déblayer le terrain et de frayer la voie de ce que j'appelle sémiotique, c'est-à-dire la doctrine de la nature essentielle et des variétés fondamentales de la *sémiosis* possible » (Peirce, 1867, cité par Jakobson, 1966, p. 23).

¹⁴ La *sémiosis*, ou *sémiose*, et « un processus qui se déroule dans l'esprit de l'interprète ; il débute avec la perception du signe et se termine avec la présence à son esprit de l'objet du signe. » (Marty, 1992, p. 60).

2.2.2 Une conception ternaire du signe

Peirce définit le signe de la manière suivante : « Quelque chose qui tient lieu pour quelqu'un de quelque chose sous quelque rapport ou à quelque titre » (Peirce, 1978, p. 121). On reconnaît ici le modèle ternaire développé par Aristote et repris entre autres par St-Augustin et par Locke. Mais cette ressemblance masque en réalité un remarquable changement de perspective. Le choix des mots a ici son importance. « *Pour quelqu'un* » suggère déjà la variété des interprétations du signe subjectivement possibles, mais aussi le caractère arbitraire et situé socialement des couples signe-objet. « *Sous quelque rapport ou à quelque titre* » évoque d'autre part la volatilité du sens dans le temps et dans l'espace, lequel est susceptible de se former et de se transformer au gré de la sémiase et sous l'action de codes particuliers.

Cette première définition se traduit conceptuellement par la triade representamen – interprétant – objet : le signe, ou *representamen*, est « tout ce qui détermine quelque chose d'autre (son *interprétant*) à renvoyer à un objet auquel lui-même renvoie (son *objet*) de la même manière, l'interprétant devenant à son tour un signe et ainsi de suite, ad infinitum » (Peirce, 1978, p. 126).



2.1 Le triangle sémiotique de Peirce

Le *representamen* constitue le point de départ du processus de signification, c'est-à-dire de la sémiologie. C'est à partir de lui que l'interprétation va se former. Il correspond dès lors à tout type de signe qui renvoie à un *objet* du monde réel. L'eau qui se répand dans l'appartement de Yoshimi et de sa fille Ikuko dans *Dark Water* constitue ainsi un *representamen* qui renvoie à autre chose (les infiltrations d'eau que craignent les personnes logeant dans un appartement, l'idée d'angoisse, l'idée d'inconfort, de dérèglement, etc.).

L'*interprétant* est quant à lui l'articulation fondamentale de la triade élaborée par Peirce. C'est en fonction de lui que tel ou tel objet du monde réel sera assigné à tel ou tel *representamen*. « L'interprétant est un commentaire, une définition, une glose sur le signe (le *representamen*) dans son rapport à l'objet » (Granger, 1968, p. 115). En guise d'illustration, partons d'une des scènes récurrentes les plus célèbres de la longue série des *Dracula* : lorsque le spectateur (en même temps que le héros) aperçoit deux points rouges à la base du cou de telle ou telle jeune victime, il comprend instantanément qu'il s'agit d'une morsure de vampire. Or, ce rapport semble-t-il évident entre les « points rouges » en tant que signe (ou *representamen*) et la « morsure du vampire » en tant qu'objet, n'est ni nécessaire, ni fixe. Comment sait-on qu'il s'agit d'une morsure et pas de deux piqûres d'insecte ? Et à quoi finalement ce *representamen* renvoie-t-il vraiment ? À [la morsure], purement et simplement ? Ou alors à [l'idée d'envoûtement] ? Et pourquoi pas à [l'appétit sexuel], à [la menace du virus du SIDA] (comme certains on pu l'interpréter dans la version de Coppola) ou encore à [une ornementation corporelle] de type tatouage ou scarification ? Ces différentes associations ne s'arrêtent pas au plan horizontal de l'inventaire, mais se modifient en permanence dans l'esprit des personnes, au travers de la sémiologie. Dans ce processus, l'interprétant joue en quelque sorte le rôle d'arbitre ou de passeur. C'est par lui qu'opèrent les codes et le répertoire (ou encore l'Encyclopédie telle que définie par Eco) à partir desquels les signes peuvent être associés à des objets. C'est ce à quoi Umberto Eco fait référence quand il dit : « lorsque nous essayons de déchiffrer les phénomènes naturels comme si c'étaient des signes qui communiquent quelque chose, nous nous servons de conventions interprétatives, donc de codes » (Eco, 1972, p. 23).

Étant lui-même un signe, l'interprétant (le produit d'une doctrine religieuse par exemple) appelle la mise en œuvre d'un autre interprétant (exemple : une théorie scientifique) de sorte que le processus de signification (la sémiologie) tend vers l'infini. À partir de là, et en gardant bien à l'esprit que c'est par l'interprétant qu'opère la subjectivité individuelle et les codes sociaux, « l'interprétation [...] est un processus continu d'interactions entre l'humain et la réalité, plutôt qu'un acte qui, une fois pour toutes, intériorise les phénomènes extérieurs au travers de la médiation des signes »¹⁵ (Jensen, 1995, p. 22). Infinie la sémiologie ? Conceptuellement oui, mais dans la pratique, des interprétants (provisoirement) *finiaux* interviennent. Ceux-ci sont négociés au sein des communautés d'interprétations¹⁶ (Jensen, 1995) et constituent le « dernier maillon d'une chaîne d'interprétation susceptible d'amener l'interprète à agir »¹⁷ (Jensen, 1995, p. 24). La mise en œuvre des interprétants finaux correspond à la troisième étape du processus de signification décrit par Peirce. Les deux premières étapes sont à relier à l'action des interprétants immédiats (interprétation préliminaire) et dynamiques (sens « situé »).

2.2.3 Typologie de signes : indices, icônes, symboles

Faute de pouvoir synthétiser l'ensemble des travaux de Peirce dans ces pages, évoquons toutefois sa contribution à l'établissement d'une typologie de signes, problématique commune à la plupart des penseurs qui se sont penchés sur la question du signe depuis Hippocrate.

Trois types de signes peuvent ainsi être identifiés à partir du lien qui les unit à leur objet : l'indice (ou index), l'icône et le symbole. *L'indice*, « est un signe qui entretient un lien physique avec l'objet qu'il indique » (Eco, 1988, p. 75). Exemple : dans la réalité diégétique

¹⁵ Traduction libre de « interpretation [...] is a continuous process of human interaction with reality, rather than one act which, once and for all, internalizes external phenomena through a medium of signs » (Jensen, 1995, p. 22).

¹⁶ La notion de communauté d'interprétation (interpretive community) popularisée par Stanley Fish vient en réalité de Peirce, lequel avait déjà développé une réflexion sur la question du contexte social d'interprétation, en prenant notamment pour exemple la communauté scientifique.

¹⁷ Traduction libre de « the last link of an interpretive chain which might lead the interpreter to act » (Jensen, 1995, p. 13).

de *Dracula* (Fisher, 1958), les traces de morsure dans le cou d'une personne indiquent la présence d'un être aux dents crochues. *L'icone* « renvoie à son objet en vertu d'une ressemblance, du fait que ses propriétés intrinsèques correspondent d'une certaine façon aux propriétés de cet objet » (Eco, 1988, p. 75). Exemple : le lapin blanc du dessin animé *Alice au pays des merveilles* (Geronimi, 1951) entretient une ressemblance significative avec les lapins blancs que l'on peut toucher dans le monde tangible. Le *symbole*, enfin, est « un signe arbitraire, dont le rapport avec son objet est défini par une convention » (Eco, 1988, p. 76). Le signe « 666 » déjà évoqué précédemment fait ainsi référence à l'entité imaginaire et malfaisante héritée de la religion chrétienne, et qu'on nomme le Diable, mais il n'entretient aucun lien physique avec son objet. La séquence de chiffres, en tant que signe, ne ressemble pas à ce qu'elle désigne. Car même si le Diable n'a pas d'existence tangible, littérale, il est souvent représenté sous les traits d'un être doté de pattes de bouc, de cornes, etc. D'un côté un être imaginaire et de l'autre un code donc.

2.2.4 Sémiotique versus sémiologie

Pourquoi, au juste, opter pour la sémiotique de Peirce et pas pour la sémiologie de Ferdinand de Saussure ? Bien qu'animés par des interrogations communes, les deux chercheurs ont dès le départ pris des chemins différents, et ont abouti à deux conceptions du signe partiellement complémentaires. Celle développée par Peirce, cependant, correspond mieux à l'idée selon laquelle le sens d'un signe dépend du contexte dans lequel il émerge.

Peirce et Saussure ont tout deux cherché à explorer les mécanismes sous-jacents au couple [chose qui représente]-[chose à laquelle celle-ci renvoie] et c'est en cela que les travaux de nos deux auteurs participent d'un même paradigme : celui du sens ici et maintenant¹⁸ et de la signification véhiculée dans le temps et l'espace. Mais là où Saussure ne voit qu'un signifié figé, associé à un signifiant donné, Peirce identifie un rapport complexe et dynamique qui met en jeu une multiplicité de significations et un processus d'interprétation continu et virtuellement infini. Il faudra attendre les travaux de Roland Barthes pour que la question de

¹⁸ Expression empruntée à Peter Berger et Thomas Luckmann, in *La Construction Sociale de la Réalité* (1986).

la subjectivité du sens (au travers du concept de « connotation ») soit véritablement abordée dans le cadre de la postérité saussurienne (en particulier par les structuralistes).

La notion d'interprétant élaborée par Peirce accorde un rôle à la multiplicité des interprétations et à la permanence de leur renouvellement, dimensions du processus sémiotique qui font défaut chez Saussure. Mais la comparaison entre le modèle dyadique de ce dernier et la conception ternaire du signe chez Peirce ne s'arrête pas là. Souvenons-nous, la sémiose est déterminée « pour quelqu'un » et sous « quelque rapport ou quelque titre ». Ce qui signifie qu'il y a à la fois subjectivité et convention. Le rôle du sujet et le contexte social dans lequel les codes d'interprétation (donc les interprétants) sont produits sont donc au cœur du dispositif peircéen, mais quasi-inexistants chez Saussure.

Prenons à présent un peu de distance vis-à-vis de la théorie pour appréhender plus globalement les postures scientifiques des deux chercheurs. Peirce a développé une théorie sémiotique générale, qui prend pour point de départ l'approche systématique de la logique, et s'applique de ce fait à tous types de signes, indépendamment des particularités des systèmes de signes spécifiques, quelle que soit leur importance. À l'opposé, la théorie de Saussure gravite entièrement autour du langage verbal, lequel constitue pour ce dernier, « un modèle pour d'autres systèmes de signification et pour la pensée en général »¹⁹ (Jensen, 1995, p. 13). De fait, « La définition de Peirce attribue (...) au domaine de la sémiotique des phénomènes qui en sont exclus par la pensée (linguistique) saussurienne repoussant ainsi une objection assez courante à l'encontre de la sémiotique » (Eco, 1972, p. 23).

Enfin, sur un plan ontologique, là où « la sémiologie conçoit les êtres humains et le reste de la réalité comme étant constitués dans et à travers le langage », « la sémiotique adopte une hypothèse de travail à la fois plus ambitieuse et plus modeste : différents signes nous renseignent sur la réalité, même si le statut des signes et la nature de la réalité sont sujets à

¹⁹ Traduction libre de « the model for other systems of signification and for thinking in general » (Jensen, 1995, p. 13).

une sémiose illimitée dans la recherche scientifique et dans le débat public »²⁰ (Jensen, 1995, p. 13).

2.3 Sémiotique visuelle

Les apports théoriques de Peirce portent sur les signes en général, sans distinguer signes linguistiques (comme Saussure), sonores ou visuels. Dans le prolongement de la sémiotique héritée de cet auteur, plusieurs filons de recherche spécifiques à la sphère de l'image ont été explorés. Principalement axés sur la rhétorique de l'image, et sur l'image en tant que langage, ces travaux se conjuguent au socle pragmatique de l'étude et complètent celui-ci au travers de perspectives analytiques adaptées à l'étude des films.

2.3.1 Rhétorique de l'image

Au-delà des clés méthodologiques fournies par les théories du sens, et de manière à préciser le fonctionnement sémiotique de la figure du labyrinthe dans notre corpus de films, la présente étude repose notamment sur un examen rhétorique des rapports entre les signes et leurs objets, et ce à partir des principaux concepts légués sur ce champ par Aristote.

Le langage visuel, à l'instar du texte, tient un discours. Il repose sur des logiques argumentatives, établit des liens entre tel et tel élément, joue sur la suggestion, met en relief certains aspects du sujet et en occultent certains. Une multitude de techniques discursives sont ainsi à l'œuvre dans un film. Le film d'horreur, comme chacun sait, fait très fréquemment usage de la suggestion. Repartons de l'exemple donné par Martine Roberge (2005) : une porte fermée renvoie en tant que signe à une autre chose qu'on ne voit pas (elle l'a suggère donc), mais qu'on devine : [l'idée généralisée de la mort], [le monstre dont on

²⁰ Pour les deux extraits, traduction libre de « semiology conceives humans and the rest of reality as constituted in and through language » et de « Semiotics adopts a working hypothesis that is simultaneously more ambitious and more modest : different signs enable us to know about reality, even though the status of signs and the nature of reality are subject to unlimited semiosis in scientific research and public debate » (Jensen, 1995, p. 13).

connaît déjà l'existence dans la réalité diégétique de l'œuvre], etc. Ici le signe [porte] s'inscrit dans un rapport métonymique (assez élastique il est vrai) avec le signe [monstre], car la porte entretient un rapport habituel avec l'idée d'une présence qu'elle met à distance, mais qu'elle peut aussi révéler.

Dans le cas qui nous intéresse, une attention certaine est donc portée aux relations métonymiques déployées entre les différents éléments constitutifs de l'image filmique (à caractère horrifique) et ceux qui composent la figure du labyrinthe. Sans exclure aucunement les autres figures de rhétorique, la synecdoque fait également l'objet d'une attention particulière en raison de sa proximité logique avec la métonymie.

Métonymie et synecdoque sont définies de la manière suivante par Olivier Reboul (1994) : la *métonymie* désigne une chose par le nom, ou l'image, d'une autre chose qui lui est habituellement associée ; la *synecdoque* désigne une chose par le nom, ou l'image, d'une autre chose qui est avec elle dans un rapport de nécessité de telle manière que la première n'existerait pas sans la seconde.

2.3.2 Langage visuel

L'ensemble des concepts sémiotiques et rhétoriques détaillés précédemment participent ici d'une étude de l'image filmique envisagée en tant que langage visuel. Dans cette optique, la recherche fait appel aux concepts, définitions et autres précieuses clarifications développés par Catherine Saouter dans son ouvrage *Le Langage Visuel* (1998). Elle repose ainsi en grande partie sur l'étude des deux « plans de constitution de l'image » que sont la *plasticité* et l'*iconicité*, le premier concernant « l'organisation de la perception » et le second « la nomination, par analogie, de cette perception » (Saouter, 1998, p. 23).

Ces deux concepts se définissent plus précisément de la manière suivante : « La plasticité recouvre l'ensemble des interventions qui sont faites sur un support de façon à solliciter l'appareil visuel, à lui offrir des stimulations suivant des mécanismes que les lois de l'optique

et de la physiologie ont décrits et analysés. Ainsi, la plasticité résulte d'une exploitation des phénomènes de la perception visuelle » ; l'iconicité, quant à elle, « désigne les interventions qui sont faites dans le plan plastique pour organiser le registre des contrastes de telle manière qu'une nomination des formes, lignes et compositions puisse être effectuée. Cette nomination identifie des figurations, des représentations » (Saouter, 1998, p. 24 et 41).

La recherche s'appuie en outre sur deux concepts liés à l'idée de récit : le *récit en images* et l'*unité spatio-temporelle*. L'étude de l'image en tant que récit correspond à l'analyse des « mécanismes » qui permettent à l'image de raconter quelque chose, c'est-à-dire de « rapporter des interactions et des événements, de leur émergence à leur résolution, et qui font que nous comprenons une *histoire* » (Saouter, 1998, p. 109). À ces interactions et à ces événements correspond une « construction iconique de l'espace et du temps » qui va structurer « la référenciation à des mondes réels ou plausibles dans lesquels prend place la scène représentée » et organiser le déroulement du récit.

De manière à établir un pont entre le mythe du labyrinthe et les images qui en rendent compte, et à qualifier au mieux les personnages en tant que signes narratifs et iconiques, l'étude fait par ailleurs appel, en complément des clés d'analyse fournies par Catherine Saouter, à l'approche structurale développée par Vladimir Propp dans *Morphologie du Conte* concernant les fonctions assignées aux personnages d'un récit (1970).

Avant de présenter la démarche de recherche élaborée à partir des différentes briques théoriques qui viennent d'être décrites, nous devons rendre hommage aux chercheurs vers lesquels nous nous sommes tournés dans la genèse de ce projet et dont nous nous sommes au moins en partie inspirés. Les travaux du Groupe μ consacrés à la sémiotique visuelle (J. Dubois, F. Edeline, Ph. Minguet, J.M. Klinkenberg, F. Pire, H. Trinon, 1992), les apports fondateurs de Roland Barthes liés à la rhétorique de l'image (1992) et les ouvrages didactiques de Jacques Aumont concernant l'analyse des films et des images (2004, 2005) ont ainsi influencé, sinon balisé, le champ de nos réflexions lors de la préparation de cette étude.

2.4 Cadre méthodologique

Quatre points principaux doivent être évoqués concernant le cadre méthodologique échafaudé pour cette étude : les recherches documentaires, la démarche de recherche, la grille d'analyse, la constitution du corpus.

2.4.1 Recherches documentaires

Avant d'entamer les travaux d'analyse liés à l'étude de la figure dans notre corpus de films, deux types de recherches documentaires ont été menées. Les premières concernant le mythe de Thésée et du Minotaure et l'évolution du motif du labyrinthe dans le temps, les secondes ayant trait à l'affect peur au cinéma et aux formes de l'horreur cinématographique. Les objectifs d'une telle démarche étaient d'une part de préciser les composantes du labyrinthe en tant que motif et en tant que figure, ses origines, et ses interprétations possibles, et d'autre part de collecter les données analytiques disponibles relatives aux ressorts de la peur et à la notion d'espace dans le cinéma d'horreur.

2.4.2 Démarche de recherche

La démarche de recherche que nous avons suivie a été élaborée avec en ligne de mire l'objectif suivant : construire une interprétation de la figure du labyrinthe dans les films d'horreur de notre corpus qui nous permette de vérifier (ou d'infirmer) l'hypothèse selon laquelle le labyrinthe constitue une allégorie du désarroi contemporain des sociétés occidentales.

Cette démarche s'est traduite sous la forme d'un cheminement prudent et rigoureux qui nous a fait traverser de part en part les films de notre corpus, établissant çà et là des différences, identifiant ailleurs des récurrences. De manière à embrasser l'objet multiple de notre étude dans sa totalité (les films), tout en évitant de nous répéter et de nous embourber dans de

stériles et indigestes développements (pièges inhérents à l'analyse sémiotique systématique tous azimuts), nous avons opté pour une approche en deux temps. Nous avons tout d'abord procédé à l'analyse sémiotique détaillée d'un film jugé représentatif des problématiques visuelles et narratives soulevées dans l'ensemble des films du corpus. À la suite de quoi nous avons construit une interprétation de la figure du labyrinthe dans ce premier film et dégagé une série de constats que nous nous sommes par la suite employés à questionner en nous penchant cette fois sur toutes les œuvres de l'échantillon. Cette seconde étape a ainsi consisté à mettre en perspective l'esquisse d'interprétation de la figure développée à partir du premier film, en la « testant » sur le corpus pris dans son ensemble.

Ce mode opératoire en deux étapes nous aura permis d'animer une discussion vivante entre les divers objets de notre recherche, tout en explorant de manière progressive les différentes dimensions de la problématique, d'abord en profondeur (étude détaillée d'un film), puis de manière transversale. Ce faisant, nous avons cherché à décrire les formes que la figure du labyrinthe prend dans les films étudiés et à commenter la manière dont elle se trouve enchâssée entre l'image et le récit. En outre, nous nous sommes efforcés de retracer, à chaque fois que cela s'avérait pertinent, les filiations et les transformations qui relient ou opposent la version mythologique de la figure et les versions contemporaines de cette figure, actualisées par le cinéma horrifique.

L'utilisation alternative, dans les pages qui précèdent, des termes « labyrinthe » et « figure du labyrinthe » ne doit surtout pas laisser entendre que nous confondons les deux. Cette assertion appelle quelques précisions. Ce que nous avons cherché à examiner, au travers de la démarche de recherche décrite ci-dessus, c'est la figure du labyrinthe en tant que construction complexe de signes mettant en jeu, comme tout récit, un lieu, des personnages, un temps, des moyens, etc. et pas uniquement le *labyrinthe* au sens strict du terme. Sans nous lancer dans un développement qui justifierait probablement la mise en chantier d'une nouvelle recherche, nous soulignerons toutefois que si le labyrinthe, en tant que lieu ou motif, constitue bien sûr le point central de la recherche, il n'est pas, à notre humble avis, possible de l'étudier sans nous intéresser à ce qui se passe dedans, c'est-à-dire sans nous intéresser aux expériences qui

lui sont habituellement et/ou logiquement associées, à savoir : l'expérience vécue par des personnages x ou y (labyrinthe de plein air) et l'expérience anticipée et/ou connotée (à partir d'un signe visuel tel un symbole par exemple). Si, par ailleurs, des lieux labyrinthiques existaient bien évidemment *avant* le labyrinthe légendaire de Dédale (grottes, pyramides égyptiennes, etc.), le récit mythologique mettant en scène Thésée et le Minotaure est le premier du genre. Ainsi, dans la mesure où les films auxquels nous nous intéressons sont eux aussi des récits articulés autour d'un lieu labyrinthique, et compte tenu du statut référentiel incontournable (pour ne pas dire hégémonique) du mythe grec en Occident concernant la question du labyrinthe, c'est bien à la *figure* du labyrinthe (et pas uniquement au motif) et à ses actualisations à partir du mythe que nous nous sommes intéressés.

2.4.3 Grille d'analyse

Avant de nous lancer dans l'étude des films, nous avons construit, à partir du cadre théorique présenté précédemment, une grille d'analyse destinée à questionner aussi précisément que possible la multitude de rapports à l'œuvre entre l'image filmique, la figure du labyrinthe et l'interprétation qu'un spectateur lambda peut élaborer à partir des signes qui lui sont soumis.

Cette grille s'articule en quatre thèmes d'analyse, qui chacun se décline en plusieurs séries de questions spécifiques. Le premier de ces thèmes concerne la *plasticité*, plan sur lequel nous avons examiné les rapports entre clairs et obscurs et cherché à mettre en relief les réseaux de lignes et de formes qui composent les images, en nous attardant notamment sur l'utilisation du cadre. Le deuxième a trait à l'*iconicité*. Parmi les éléments liés à ce thème figurent les relations champ/hors-champ, le point de vue, la taille des plans et la mise en jeu du contexte. Troisième thème d'analyse : les rapports entre *récit, images et unité spatio-temporelle*. Celui-ci a donné lieu à une analyse des articulations spatio-temporelles et du temps formel (temps métrique, temps de la représentation, temps représenté). La dernière catégorie de questions concerne la *trame narrative*. Ces questions nous ont amené à disséquer le programme narratif des films et à mettre en lumière les composantes des récits, les « fonctions » des personnages

et leur devenir, en mettant systématiquement nos observations en perspective à partir de la trame narrative du mythe.

C'est à partir de cet « outil » structurant que nous avons procédé à l'analyse sémiotique du premier film. C'est également au travers de ses différentes variables que nous avons cherché à rendre compte des similitudes et des écarts relevés entre ce film et le reste du corpus.

2.4.4 Constitution du corpus

La recherche étant consacrée aux films d'horreur dans lesquels la figure du labyrinthe opère, nous avons donc cherché à identifier tous les films correspondant à ce profil, avant de les inclure définitivement dans notre échantillon. Pour ce faire, nous les avons tous visionnés une première fois afin de vérifier leur compatibilité avec l'objet de notre recherche. Il nous faut préciser que, dans la mesure où nous ne nous sommes penchés que sur le cinéma d'horreur occidental, seuls des films provenant de pays occidentaux ont été incorporés à notre corpus. Deux raisons à cela : intuitivement, il nous a semblé que le labyrinthe (notamment en raison de son enracinement culturel dans la mythologie grecque) était avant tout une « affaire » d'Européens et de Nord-Américains²¹, ce qui est bien entendu discutable, mais un parti-pris alternatif aurait impliqué une recherche beaucoup plus longue et plus exigeante en termes de moyens (ce qui nous renvoie à la seconde raison...) ; et sur un plan pragmatique, nous avons surtout cherché à faire coïncider les développements d'une problématique large avec les enjeux d'un mémoire de maîtrise, exercice dont les contours sont délimités de manière plutôt stricte.

Pour identifier ces films, nous avons dans un premier temps eu recours à notre propre culture cinématographique (lecture du magazine spécialisé *Mad Movies* depuis l'âge de treize ans)

²¹ Les recherches destinées à la constitution du corpus nous ont d'ailleurs donné raison puisque seuls des films occidentaux ont émergé. Ainsi, il nous est impossible de nommer le moindre film d'horreur asiatique, par exemple, mettant en scène un lieu et un récit labyrinthiques. Constat qu'il faut cependant nuancer en prenant en compte le rayon d'action limité de nos sources, lesquelles sont bien plus riches en informations dès lors qu'il s'agit de productions occidentales (même si elles cherchent à couvrir toute la production mondiale).

ainsi qu'à celle de notre entourage, familial, lui aussi, de ce genre de films. Nous avons par la suite procédé à des recherches par mots clés, à la fois de manière massive sur Internet, via le moteur de recherche de Google.com, et de façon plus fine à partir de la base de données IMDb.com (The Internet Movie Database, 2008). Nos investigations menées dans cette base de données nous ont conduit à utiliser, d'une part, les filtres « horror » et « film » pour sélectionner le genre, et d'autre part, comme cela a déjà été évoqué précédemment, les mots clés « labyrinth » et « maze » auxquels se sont ajoutés les termes « cave » (grottes), « cavern », « tunnel », « lost », « trapped » et « subway ». Comme on le voit, cette liste de mots clés renvoie aux traits saillants du labyrinthe en tant que lieu physique et lieu d'expérience, à savoir un lieu clos (contrairement à la forêt et aux bois), où l'on peut se perdre et dans lequel les trajectoires sont fortement déterminées par l'architecture du lieu.

Ce faisant, nous avons cherché à identifier des films où l'expérience du repérage dans l'espace était représentée, et dans lesquels un labyrinthe est explicitement ou implicitement présent visuellement (même pendant une brève séquence comme dans *Dracula*). Par présence « explicite » de la figure, nous entendons l'existence d'un labyrinthe perçu comme tel par les personnages et les spectateurs (comme dans *The Shining*, *Dracula*, *Cube* ou encore *Hellraiser II*). La présence « implicite » du labyrinthe doit en revanche être comprise dans le sens où les personnages sont amenés à parcourir des espaces de nature labyrinthique et à s'y perdre (ou tout du moins à rencontrer des difficultés pour en sortir). Nous considérons ainsi que les couloirs sous-terrains d'*Aliens*, les grottes de *The Descent* ou le réseau d'égouts de *Creep* sont, bel et bien, des labyrinthes.

Par ailleurs, nous n'avons sélectionné que les films *déjà sortis* et officiellement *projetés au moins une fois dans une salle de cinéma* à la période pendant laquelle nous nous concentrons sur la constitution de notre corpus (c'est-à-dire entre janvier 2007 et août 2008). C'est pourquoi, à titre d'exemple, *The Maize: The Movie* (Cowell, 2004), sorti directement en vidéo en 2004 (et donc jamais sorti au cinéma), et *Carnivorous* (Maxwell, 2007), à ce jour diffusé uniquement dans des festivals, ne figurent pas dans notre échantillon.

N'apparaissent pas non plus dans le corpus les films dans lesquels des personnages se retrouvent effectivement dans un lieu labyrinthique, mais sans que ceux-ci soient jamais engagés physiquement dans une activité de repérage spatial. Dans *The Bunker*, par exemple (Green, 2001), les soldats allemands piégés dans le bunker se demandent bien comment ils pourraient s'échapper en empruntant les couloirs du réseau de galeries attenant, mais jamais on ne les voit le traverser et/ou essayer de s'y repérer.

Autre cas de figure, les suites ressemblant trop fortement au film original (qu'elles sont censées prolonger) ont été écartées afin de resserrer la recherche et d'éviter de polluer ses développements. Selon ce principe, *Cube 2 : Hypercube* (Sekula, 2002), dont le déroulement et le propos sont calqués sur *Cube* premier du nom, a été écarté de notre échantillon... mais pas *Alien³* (Fincher, 1992)²², lequel succède effectivement à *Aliens*, mais sans que le récit mis en images et le type de labyrinthe auxquels les personnages sont confrontés ne soient semblables.

Au terme de ce travail de collecte, et après plusieurs séances de visionnage et de multiples vérifications, nous avons finalement retenu dix-huit films, réalisés par des metteurs en scène issus de cinq pays différents et tous sortis au cinéma entre 1980 et 2008. Le corpus de films analysés dans le cadre de la recherche comprend ainsi : *The Shining*, *Inferno*, *Aliens*, *Hellbound: Hellraiser II*²³, *Dracula*, *Alien³* (Fincher, 1992), *Cube*, *Mimic* (Del Toro, 1997), *Resident Evil*, *House of 1000 Corpses* (Zombie, 2003), *Creep*, *The Descent*, *The Cave* (Hunt, 2005), *WithIN* (Osunsanmi, 2005), *Silent Hill*, *El Laberinto del Fauno*, *Vacancy* (Antal, 2007) et *Catacombs* (Coker, Elliot, 2007). Les développements qui vont suivre vont nous donner l'occasion de revenir sur chacun de ces films. À l'exception de *Creep*, dont un résumé « détaillé » est présenté en introduction du chapitre suivant, des résumés de ces films sont par ailleurs disponibles annexe.

²² Remarque : le titre du troisième film de la saga *Alien* est présenté ici dans sa version officielle, c'est-à-dire comme il l'est dans les bases de données, à savoir sous la forme « *Alien³* » et non sous le format « *Alien 3* ».

²³ ... que par convenance nous nommerons *Hellraiser II* dans la suite des développements.

CHAPITRE III

LE LABYRINTHE DE « CREEP » : ESQUISSE D'UNE FIGURE DE L'HORREUR

3.1 Introduction

Nous l'avons déjà dit, le labyrinthe occupe, en tant que lieu d'aventures et d'angoisses, une place importante dans une vingtaine de films d'horreur projetés sur les écrans occidentaux de la fin des années 1970 à nos jours. Parmi ceux-ci, *Creep* (85 minutes, sorti au Royaume-Uni en 2004), a ceci de particulier qu'il entre en résonance avec la quasi-totalité des autres œuvres de notre corpus. Écrit et mis en scène par le réalisateur britannique Christopher Smith, *Creep* entretient avec ces films des liens qui vont de la pure filiation à l'adoption de partis-pris similaires, en passant par des influences extra-genre communes. Faute de pouvoir entrer dans un exposé détaillé des liens de parenté et autres récurrences reliant *Creep* à ces différentes œuvres (dans la mesure où une telle entreprise risquerait de déflorer nos conclusions à venir) nous nous contenterons de préciser que ce film permet à lui seul d'explorer l'ensemble des problématiques visuelles et narratives associées à la figure du labyrinthe dans les films d'horreur. C'est donc à partir de ce film que nous avons choisi de développer prioritairement nos réflexions, de manière à explorer progressivement les différentes strates de notre problématique. L'idée étant de chercher dans un premier temps à élaborer une interprétation « en profondeur » de la figure dans une production que nous jugeons emblématique du « film d'horreur avec labyrinthe », avant de confronter celle-ci au reste de notre corpus.

Ce film constituant à la fois la plate-forme à partir de laquelle l'analyse doit se déployer et la clé de voûte de notre étude, il nous faut de manière préliminaire en synthétiser le propos. Nous présentons donc ci-après un résumé détaillé du film :

Prologue : deux égoutiers londoniens inspectent une galerie. Alerté par un bruit inhabituel, Arthur, « l'ancien » (interprété par Ken Campbell), affirme que l'ouverture qu'il vient de découvrir sur l'une des parois du tunnel ne se trouvait pas là lors de sa dernière visite. Il fait quelques pas seul et entrevoit une silhouette dans l'obscurité... Inquiet, son collègue George (Vas Blackwood) s'avance dans ces galeries qu'il ne connaît pas (il débute dans la profession) pour tenter de comprendre ce qui se passe. Il trouve Arthur étendu sur le sol et aperçoit brièvement une jeune femme effrayée et ensanglantée entraînée de force dans l'obscurité.

Début : Kate (Franka Potente), une jolie jeune femme d'origine allemande, échange quelques mots avec Guy (Jeremy Sheffield), un collègue, lors d'une fête donnée dans un appartement chic et bourgeois. Guy fait part de ses intentions et du désir qu'il ressent pour elle à deux autres convives. Kate quitte la fête pour rejoindre une soirée privée où se trouve, paraît-il, George Clooney, la vedette hollywoodienne. En chemin, elle s'arrête à un distributeur de billets et répond de manière sarcastique à un pauvre hère qui lui demande quelques pièces de monnaie : « pour des pièces, essaie une cabine téléphonique » lui répond-elle (sous-titres français). Arrivée à la station de métro de Charing Cross, et après quelques échanges désagréables avec une femme plus âgée qu'elle, Kate finit par se procurer un billet de métro au prix fort auprès d'une jeune clocharde. Elle descend les escalators et s'assoit pour attendre le dernier métro. Elle avale quelques gorgées de vodka et s'endort. À son réveil, elle réalise que le métro est déjà passé. Elle cherche alors à sortir de la station. En vain. Toutes les issues sont closes.

Ayant entendu, au loin, un train arriver, elle finit par embarquer dans l'un des wagons (en même temps qu'une autre personne dont on aperçoit au loin la silhouette). Quelques mètres après avoir quitté le quai, le métro s'arrête. Le conducteur vient d'être assassiné (on lui a planté un morceau de métal dans la tête). Kate comprend qu'elle n'est pas seule dans le wagon et prend peur. Elle réalise qu'il s'agit de Guy. Celui-ci l'a suivie. Il lui fait comprendre qu'il a envie d'elle, prend de la cocaïne et tente de la violer. Sans avoir pu parvenir à ses fins, l'homme est violemment happé en dehors du wagon par une entité non-identifiée. La jeune femme se met à fuir. Elle rejoint le quai et court dans les couloirs vides de la station. Elle ne sait où aller. Elle hésite entre plusieurs couloirs et tente sans succès d'appeler à l'aide à partir d'un téléphone public. Elle emprunte les escalators pour rejoindre le haut de la station et se heurte de nouveau à une porte close, cette fois chaînée et cadénassée. Elle hésite à redescendre vers le quai et s'accroupit pour reprendre son souffle dans un renfoncement. Un bruit métallique la fait sursauter. Il ne s'agit que d'un chien. Celui-ci vient de s'extraire d'une petite porte métallique au bas d'un des murs carrelés. Kate pénètre dans l'ouverture et y rencontre un couple de clochards : Jimmy et

Mandy. Elle reconnaît en la personne de Mandy (Kelly Scott) la jeune marginale qui lui avait vendu son billet de métro. Kate redescend vers le quai accompagnée de Jimmy (Paul Rattray). Ils trouvent Guy étendu sur la voie et le hissent sur le quai. Il est gravement blessé au dos. Effrayé par les traces de sang dont son chien est couvert, Jimmy court retrouver Mandy, mais celle-ci a disparu. Il suit la trace de sang sur le sol, dépasse la porte devant laquelle Kate avait quelque temps plus tôt dû rebrousser chemin (les chaînes sont désormais brisées), emprunte des escaliers mal-éclairés, se retrouve de nouveau sur un quai puis s'engouffre dans un tunnel.

De son côté Kate prend soin de Guy et contacte le veilleur de nuit (« security supervisor »). Visiblement irrité par l'appel (qui l'empêche de poursuivre ses mots croisés), le gardien se montre réticent. Au moment où il réalise que le danger est réel (par caméra de surveillance interposée, Kate lui montre le corps ensanglanté de Guy), on lui tranche la gorge. Kate remonte vers le refuge de Jimmy et Mandy et y trouve le jeune homme dans un état second, sous l'effet de l'héroïne. Kate et Jimmy décident de rejoindre la station suivante en empruntant le tunnel. Ils veulent trouver de l'aide auprès d'un autre gardien.

Une fois dans le tunnel, Kate et Jimmy avancent sur les voies et sont contraints de se réfugier dans un renforcement devant l'arrivée imminente d'un nouveau métro. Le train s'arrête. Ils se séparent. Jimmy veut aller voir le conducteur, pensant que ce dernier est à l'origine de la disparition, voire de la mort, de Mandy. De son côté, Kate trouve un passage qui pourrait la mener vers la station suivante. Jimmy monte dans un wagon et cherche le conducteur, mais celui-ci est mort. Sous les yeux de Kate, qui, alertée par un bruit avait couru vers le train, il est à son tour assassiné : le tueur l'attrape par la tête entre deux wagons et lui brise la nuque. Kate s'enfuit alors via le passage qu'elle avait identifié. Là, elle essaie de trouver un chemin vers la surface, emprunte la rampe bétonnée qui jouxte une rigole d'eaux usées, glisse et finit par tomber dans un boyau inondé, en contrebas. En traversant l'égout à la nage pour atteindre une échelle, elle découvre le cadavre d'Arthur. Elle refait surface dans des locaux techniques (maintenance ferroviaire ?) dont elle parcourt les longs couloirs en courant. Elle arrête sa course à un croisement, reprend son souffle, puis choisit de continuer à courir droit devant elle, sur la même trajectoire. La lumière s'éteint soudainement. Elle erre dans l'obscurité. Effrayée par des bruits non-identifiés elle se retrouve finalement nez à nez avec le tueur, une créature humanoïde difforme (Sean Harris).

Plus tard, ailleurs : le monstre arrache des morceaux de viscères du cadavre de Guy et les donne en pâture aux rats. Il enferme ses proies dans des cages submergées qui forment une sorte de vivier. George, l'égoutier débutant, n'est pas mort, et se trouve dans l'une des cages. À ses côtés se trouve Kate, qui a elle aussi été capturée. Kate et George réussissent à s'échapper. Ils parcourent une série de couloirs et pénètrent dans des installations médicales abandonnées (« surgery site 12 »). Celles-ci comportent des lits d'enfants, des fœtus conservés dans des bocaux de formol, des jouets, des équipements médicaux d'un autre temps. Ils entrent dans le bloc opératoire et y découvrent une jeune femme étendue jambes écartées sur une table d'accouchement.

C'est Mandy. Pensant que la jeune femme est morte, Kate et George poursuivent leur course et s'enfuient par un couloir auquel ils accèdent en détruisant une porte murée. Pendant ce temps, le monstre enfle une blouse de chirurgien obstétricien maculée de sang coagulé puis éventre Mandy,... qui n'était pas morte, ce qu'apprendra plus tard Kate avec horreur, découvrant alors que George lui avait menti concernant le sort de la jeune sans-domicile.

Kate et George rejoignent un abri semblant correspondre au repaire du tueur. L'abri est situé sur le quai abandonné d'une station désaffectée (Downstreet Station). Pourtant placé à l'extérieur du baraquement, le tueur surprend George et le tue en lui plantant une scie dans le crâne. Kate s'enfuit. Commence alors une course-poursuite dans un dédale de couloirs sombres et répétitifs, non loin de la voie ferrée.

En voyant attaché à son poignet un bracelet de bébé portant la mention « Craig », on imagine que le tueur a fait l'objet d'expériences médicales dans la maternité désaffectée découverte par Kate et George et on comprend qu'il y est né et qu'il y a probablement grandi. Kate finit par vaincre son assaillant en lui plantant un crochet dans le cou. Relié à une chaîne que la jeune femme tend en l'envoyant de l'autre côté de la voie du métro (initialement pour l'électrocuter), le crochet décapite le tueur au moment où un train passe dans le tunnel. Exténuée, traumatisée, salie et couverte de sang, la jeune femme accède au quai, à la lumière et se laisse glisser le long d'un mur. C'est le matin, les premiers usagers s'apprêtent à prendre le métro pour partir travailler. Des hommes en costume arrivent sur le quai. L'un d'eux prend Kate pour une clocharde et lui jette une pièce. Elle sanglote. *Fin.*

Salué en son temps par les critiques français²⁴, *Creep* parvient, du point de vue de l'auteur de cette recherche, à créer une atmosphère oppressante tout en ménageant avec brio de multiples séquences purement horribles et tout à fait effrayantes. L'étude de cette aventure labyrinthique moderne, telle qu'elle est présentée dans les pages qui suivent, se fonde sur un découpage du film en quatre phases narratives fondamentales (programme narratif) : l'entrée, la traversée, l'affrontement et la sortie. Ces phases constituent les quatre étapes élémentaires auxquelles le récit peut être réduit. Pour chacune de ces phases nous avons délimité une suite de plans (des séquences donc) à étudier. La séquence correspondant à « l'entrée » dans le labyrinthe commence au moment où Kate se réveille sur le quai désert du métro (13'58'') et s'achève lorsqu'elle entend un train arriver (15'35''). Le segment qui illustre le mieux la phase de « traversée » s'étend de la scène dans laquelle Kate se met à fuir suite à la mort de Jimmy (44'14''), à sa rencontre avec le tueur-monstre (46'43''). La séquence de

²⁴ Notamment par Stéphane Delorme des *Cahiers du Cinéma*, qui, en juin 2005, attribuait à *Creep* le titre de « film d'horreur de l'année » (Delorme, 2005, p. 44).

l' « affrontement » final démarre dès l'instant où le tueur frappe une première fois Kate, dans les méandres des couloirs obscurs situés à proximité du métro (1h11'02''). La séquence se termine avec la mort du tueur (1h15'41''). La « sortie » du labyrinthe correspond quant à elle au retour de Kate à la lumière du quai, désormais librement accessible de l'extérieur de la station (1h15'44'') et à l'ensemble des plans dans lesquels on la voit terminer son cheminement jusqu'au moment où elle se met à sangloter (fin du film).

Principalement consacrée à la surface d'étude segmentée ci-dessus, l'analyse a été menée autour de quatre axes. Le premier de ces axes a trait à l'étude plastique des images proposées dans les quatre séquences. Le second porte sur l'iconicité de ces images, le troisième sur la question du récit en images en lien avec la question de l'unité spatio-temporelle et le troisième sur la trame narrative. Les conclusions issues de ce travail d'analyse sont présentées ci-après pour chaque axe. Ces constats sont par la suite mis en perspective les uns par rapport aux autres de manière à établir une première interprétation de la figure du labyrinthe au travers de sa mise en œuvre dans *Creep*.

3.2 Plasticité : entre instabilités et répétitions

Trois principaux constats ressortent de l'examen plastique opéré à partir des quatre séquences clés du film : le premier a trait au registre fondamental du clair-obscur, le second porte sur le réseau de lignes et de surfaces et le troisième sur le cadre de l'image. La section s'achève par un commentaire additionnel sur la question de la répétition plastique.

3.2.1 Territoires incertains de la lumière et de l'obscurité



3.1 *Blondeur et blancheur* (13'54'')

L'opposition à la fois marquée et hésitante entre clairs et obscurs constitue l'une des caractéristiques plastiques les plus évidentes de *Creep*. La scène dans laquelle l'héroïne se réveille seule sur le quai du métro comporte ainsi une série de plans dans lesquels la blondeur du personnage (et de sa robe) et la clarté de sa peau

entrent en harmonie avec la lumière éclatante diffusée artificiellement sur le quai, laquelle se réverbère sur l'aplat blanc de l'affiche publicitaire située en arrière plan. Les plans dans lesquels Kate erre dans les couloirs déserts de la station sont régis par la même logique plastique. L'entrée dans le labyrinthe ne s'accompagne pas, ici, d'un plongeon immédiat dans les ténèbres. La première étape de l'aventure de Kate se déroule ainsi en pleine lumière. Elle est enfermée, mais elle voit.



3.2 *L'échelle, trait d'union entre obscurité et clarté* (44'59'')

La suite des événements suggère l'existence de correspondances précises entre tel ou tel type d'espace et l'un ou l'autre des registres clairs et obscurs. Ainsi, à la clarté clinique et irradiante des premiers moments de perte, répond l'envahissante obscurité des scènes se déroulant dans les sous-terrains situés en deçà des voies,

en dehors des limites du quai. Quand Kate se met à courir dans les différents couloirs reliant le tunnel du métro aux égouts (suite à la mort de Jimmy), elle s'enfonce dans le noir absolu et seul le faisceau de sa lampe torche se distingue (faiblement) sur les murs de brique. Sa chute accidentelle dans les égouts situés en contrebas l'entraîne plus profondément encore dans l'obscurité. Mais dès qu'une échelle ouvre une voie vers le haut, la lumière revient. Une fois parvenue en haut de cette échelle, Kate retrouve la clarté éblouissante des couloirs du métro dans une succession de couloirs de service où s'entassent cartons et autres accessoires. Un principe plastique se fait jour : l'univers de la station de métro (auquel il faut associer les couloirs de service) est baigné de lumière (même s'il s'agit d'une lumière artificielle) alors que l'univers du dessous, plus sous-terrain encore que celui de la station, est plongé dans les ténèbres.



3.3 Le monde « blanc » de la station (14'30'')



3.4 Le monde « noir » des profondeurs (45'17'')

À mesure que le récit progresse, Kate va et vient dans de multiples directions et glisse à plusieurs reprises du monde « blanc » et propre de la station, au monde « noir », humide, décrépit, des égouts et autres sous-terrains abandonnés. Et vice-versa. L'alternance de zones lumineuses et d'espaces obscurs rend dès lors instables les positions des personnages (et celle du spectateur). Cette hésitation entre clarté et obscurité se trouve confirmée par la contamination de ces deux pôles plastiques par des éléments iconiques pourtant a priori identifiés comme appartenant pour l'un au monde de la surface, pour l'autre au monde

« chtonien » des sous-terrains. Les incursions du tueur dans la station de métro d'une part, et l'aventure victorieuse de la jeune et jolie Kate dans des tunnels sales et hostiles d'autre part, bouleverse ainsi la représentation selon laquelle le Salut se trouve dans la lumière et la mort dans les ténèbres. Et le statut clair ou obscur d'un espace donné peut lui aussi varier,

basculant par exemple de la lumière au noir absolu dans la scène où Kate finit par se retrouver pour la première fois face au tueur.

Le labyrinthe de *Creep* se révèle donc chromatiquement ambivalent. Dans ce lieu, vie et mort se succèdent dans une sorte d'oscillation lointaine, indépendamment du monde extérieur. Les dichotomies extérieur et intérieur, lumière et obscurité, (en tant que pôles spatiaux et chromatiques) habituellement associées au couple entrée-sortie, se trouvent ici bouleversées. Ainsi, lorsque l'héroïne arrive au terme de son aventure, le récit élude complètement la question de la sortie. Comme si l'idée d'un éventuel retour vers l'horizon vital de la surface, vers l'extérieur, vers la lumière du jour en somme, se trouvait soudainement vidée de tout sens. Alors, au bout du tunnel, la lumière ? La question est ici inadéquate, car dans les tunnels de *Creep*, lumière et obscurité coexistent.

3.2.2 Des tubes et des grilles, encore et encore

Outre l'identification d'une forme d'alternance entre les registres des clairs et des obscurs, l'analyse plan par plan des quatre séquences présentées en préambule révèle l'existence de diverses répétitions au cœur du labyrinthe de formes et de surfaces constituant le tissu plastique de *Creep*. Ces répétitions se manifestent pour l'essentiel dans les éléments de décor qui délimitent les évolutions des personnages. Elles mettent en jeu deux types de motifs : l'arc de cercle et le quadrilatère.

L'organisation plastique de très nombreux plans s'appuie ainsi de manière répétée sur l'arc de cercle. Ce motif se retrouve en de multiples points du récit et en différents espaces. Dans la plupart des cas, il est répété plusieurs fois dans la profondeur de plan. Dans les plans orientés dans l'axe du tunnel, au niveau du quai de la station, l'alignement de panneaux incurvés jaunes-orangés (à la fois « habillage » des parois du tunnel et supports de communication) accompagne la trajectoire du regard et celle des trains. Il jalonne la ligne de fuite vers les zones ténébreuses du réseau de voies. L'arc latéral formé par ces panneaux fait évidemment écho à la forme voûtée des tunnels.



3.5 Les panneaux incurvés de la station (14'02'')



3.6 Le plafond voûté des couloirs de service (45'45'')



3.7 Alignement d'arches (1h11'07'')

Autre espace diégétique, même dispositif : lorsque Kate émerge dans les couloirs de service et se met à courir, le passage dans lequel s'engouffre la caméra (et donc, là-encore, le regard du spectateur) est à nouveau « accompagné » par un alignement d'arcs de cercle, qui, dans ce cas, correspondent aux pièces de construction incurvées (des poutres de bois semble-t-il) destinées à soutenir le plafond voûté du couloir. Et plus loin dans le récit, alors que la jolie Kate tente de s'enfuir dans le dédale matriciel qui sépare le repaire du tueur des voies du métro, de nouveaux alignements d'arches apparaissent à l'écran et en ressortent très nettement, en dépit d'une envahissante obscurité. Ces arches correspondent ici à la partie supérieure des seuils (ou portes) qui délimitent les couloirs. Faiblement éclairées par une source lumineuse distante, ces arches figurent parmi

les rares motifs identifiables à l'image, en dehors des silhouettes de la jeune femme et du « monstre ». Là encore, l'alignement répétitif du motif s'inscrit principalement dans l'axe de la caméra et se confond simultanément avec le regard du spectateur et avec les directions prises par les personnages. Quelle que soit la position du personnage principal dans le récit ou dans l'espace, le motif de l'arc de cercle n'est jamais loin. Celui-ci revient constamment à mesure que le film avance. Il réapparaît sous sa première forme (la voûte des tunnels du métro) dans les derniers instants du film, au moment où Kate s'apprête à retrouver la lumière du quai. Le seuil entre l'obscurité du tunnel dans lequel elle erre après avoir terrassé le tueur et le halo lumineux du quai est ainsi marqué par la voûte du tunnel. L'arc de cercle répond donc à une double logique : celle de la trajectoire continue, au rythme de laquelle tout est

toujours identique et par laquelle tout tend vers la répétition ; et celle du seuil-frontière, au-delà duquel ce qui suit diffère nécessairement de ce qui précède, une sorte de porte au travers de laquelle ce qui jusque là se répétait dans une éternelle uniformité, pouvait soudainement se transformer.



3.8 La première grille : un réseau de losanges (15'03'')



3.9 Le carrelage mural, arrière plan d'une fin de parcours (1h18'35'')

À la rondeur de l'arc de cercle répondent à chaque étape du récit, voire dans les mêmes plans que ce premier motif, les angles du quadrilatère. Prenant la forme de carrés, de rectangles et autres losanges, des quadrilatères structurent ainsi le réseau de lignes et de surfaces de notre film aussi sûrement que les arcs de cercle évoqués précédemment. On ne les « voit » pas, ils font partie du décor (du « bruit » plastique contextuel), mais la variété de leurs formes et l'attention qui leur est portée par la caméra sont tout à fait remarquables.

Quand on y regarde de plus près, l'évidence saute aux yeux : le motif est omniprésent. Qu'il s'agisse du carrelage mural blanc et vert dont les murs de la station sont recouverts (des rectangles), des grilles qui en bloquent la sortie (des losanges), des murs de briques qu'éclaire faiblement la lampe torche de Kate (des rectangles), des grilles d'égout partiellement immergées et entre lesquelles un rat circule (des carrés) ou des cartons géométriquement alignés dans les couloirs de service par lesquels l'héroïne tente de s'échapper (encore des rectangles). Pour autant, là où l'arc de cercle se répète dans la profondeur du plan, le quadrilatère se démultiplie en hauteur et latéralement, sur les abscisses et les ordonnées plastiques du film. Les quadrilatères ne se succèdent pas sur l'axe d'une trajectoire, ils ne participent pas d'un mouvement. Ils sont au contraire figés dans leur juxtaposition. Et c'est de cette juxtaposition qu'émerge le motif de la grille, de la matrice. Car le carrelage, la grille ou le mur de brique ont en commun d'être des réseaux bi-dimensionnels de quadrilatères.

Nous commençons à voir comment les deux motifs s'articulent l'un par rapport à l'autre. L'arc de cercle renvoie au tube, à la trajectoire dynamique, il permet le passage, alors que le quadrilatère enferme, encadre, voire interdit, précisément, tout mouvement. Une brève relecture de ces constats nous renvoie au fonctionnement du labyrinthe de type « maze », lieu dans lequel certains motifs architecturaux ou graphiques organisent l'espace et donc le cheminement des individus qui le traversent (dans la réalité de l'expérience ou dans l'espace de la représentation). Selon la logique de ce type de labyrinthe, la succession de passages dans lesquels les personnages s'engagent s'oppose à la multitude d'impasses qui freinent leur cheminement en les forçant à s'arrêter (avant de rebrousser chemin). Comme le suggèrent ces commentaires, la figure du labyrinthe à l'œuvre dans *Creep* opère donc de prime abord au stade de l'organisation de la perception, c'est-à-dire sur le plan plastique. Elle se traduit ici par la récurrence de deux formes géométriques fondamentales : l'arc de cercle et le quadrilatère.

Nous avons brièvement évoqué dans cette sous-partie les liens existant entre l'arc de cercle, le tunnel et le regard du spectateur, via l'axe de la caméra. Nous avons également signalé comment le quadrilatère renvoie au cadre. Nous développerons la question de la récurrence des plans « en tunnel » dans la section consacrée à l'iconicité des images. Nous prolongerons en revanche dès maintenant la réflexion portant sur la multiplication de cadres dans le cadre, laquelle s'inscrit directement dans la logique répétitive associée au motif du quadrilatère.

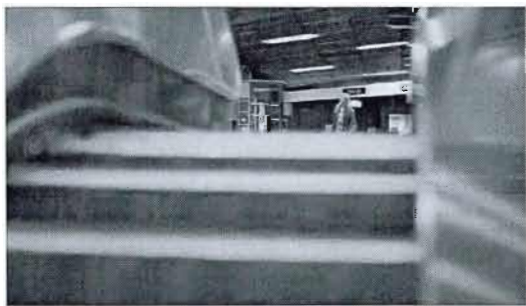
3.2.3 Multiplication de cadres dans le cadre



3.10 Kate, cadrée dans le cadre par le regard d'un tiers
(14'24'')

À diverses reprises pendant le film, des cadres inclus dans l'image (des cadres naturels ou fortuits dans la réalité de la fiction, pourrait-on dire) se superposent au cadre de l'écran et isolent les personnages représentés au sein d'une surface clairement délimitée. Ces cadres diégétiques incorporés au cadre conventionnel du film s'appuient sur

le décor et l'architecture des lieux pour contraindre le regard du spectateur dans une zone donnée. Ce faisant, les surfaces qui s'étendent entre le cadre du film et « ce cadre dans le cadre » se trouvent pour ainsi dire soustraites, mises en suspension dans une sorte de hors-jeu plastique. S'ils n'interdisent pas nécessairement le mouvement, ces cadres supplémentaires paraissent restreindre le champ des possibles dans lesquels les personnages pourraient éventuellement s'engager. Ils sont d'ailleurs étonnamment a-filmiques dans le sens où ils tendent à fixer les personnages, à les bloquer dans une forme de portrait décontextualisé, hors du temps, alors qu'en tant que médium un film participe fondamentalement d'une logique de mouvement, qu'il s'agisse de la représentation du mouvement ou de la représentation en mouvement d'un objet x ou y, d'un point A à un point B d'un récit.



3.11 Le décor au service du cadre : ici les escalators
(15'21'')

La multiplication de cadres dans le cadre, par ses effets castrateurs, fait donc écho à la répétition de quadrilatères évoquée précédemment. Ce type de dispositif plastique emporte en partie sur son passage la suggestion d'un monde possible dont les lignes de fuite et les hors-champs se font habituellement le relais. Premier exemple,

peut-être le plus évident, la séquence dans laquelle le regard de la caméra épouse celui d'un observateur inconnu. Ce dernier épie les faits et gestes de Kate, laquelle vient tout juste de se réveiller sur le quai. Dans les deux plans qui construisent ce « point de vue », le cadre supplémentaire correspond à la « fenêtre » (voire à la meurtrière) par laquelle l'inconnu observe la jeune femme. Conséquence de ce dispositif, deux réalités coexistent dans un seul et même plan : celle de l'observateur, qu'on devine positionné à l'avant plan ; et celle de l'héroïne, dont le cheminement paraît soudainement plus lointain. Le regard de l'inconnu s'impose à la fois au spectateur, qu'il met à distance en le rendant à la fois impuissant et complice, et à Kate. Par ce regard, le mystérieux observateur prend le pouvoir. On comprend alors qu'il pourrait faire de Kate sa « proie », la prendre dans sa toile, lui tendre des pièges, en bref contraindre son cheminement... voire y mettre un terme. C'est bien sur la notion de limite que la multiplication des cadres dans le cadre et le motif du quadrilatère se rejoignent.



3.12 *Les cadres limitent les choix, mais ne les excluent pas*
(1h11'02'')

Dès qu'on questionne les rapports qu'entretiennent ces deux figures plastiques avec la notion de contrainte, on constate que leurs champs d'action propres se singularisent. Ainsi, la présence d'une contrainte n'implique pas nécessairement la disparition de tout espace de liberté. Si, en effet, la multiplication de cadres dans le cadre

crée une accumulation de contraintes pour, d'une part, le regard du spectateur (et donc pour son interprétation), et d'autre part pour le cheminement du personnage d'un film, elle ne met pas pour autant fin à leurs parcours respectifs (interprétatifs pour l'un, fictionnels pour l'autre). À l'opposé, si les faits et gestes de Kate s'inscrivent bel et bien dans un cadre (et ses choix s'en trouvent effectivement limités), dans les innombrables plans en tunnel dans lesquels celle-ci court, fuit et se débat, la possibilité de choisir demeure.

On sent bien, toutefois, que l'heure n'est pas à l'émancipation. Les derniers plans du film n'illustrent pas l'affranchissement de Kate ou encore sa victoire contre la récurrence des angles droits et celle des cadres qui, jusque là, s'amoncelaient autour d'elle. Les images qui



3.13 Fusion du cadre et des quadrilatères : c'est la fin (1h18'02'')

nous sont proposées consacrent plutôt la rencontre du cadre (qui oriente) et du quadrilatère (qui interdit). On y retrouve notre héroïne assise sur le quai, à la fois enfermée dans le cadre que forment les bandes de carrelage vertes, et échouée au pied de l'océan de quadrilatères (les carreaux blancs) qui semblent à présent

interdire sa course (tels les barreaux d'une prison). La fusion du cadre et du quadrilatère coïncide ainsi avec la fin de l'aventure de Kate et la possibilité d'un ailleurs paraît désormais impossible. Faute de monstre à affronter, mais également faute d'obstacles bloquant son retour vers la surface (on sait que les grilles se sont réouvertes), la jeune femme est finalement libre de reprendre son chemin et d'en choisir les détours, mais le cadre (ou le contexte) de son expérience semble avoir eu raison de son appétit vital. Un peu comme si le labyrinthe, par la configuration des parcours (et donc des expériences) qu'il aménage, entre liberté cadrée et interdit pur et simple, suffisait à briser les êtres, même si ceux-ci paraissent au bout du compte « s'en être sortis ».

3.2.4 Éternel retour ?

« Multiplication », « répétition », « alignement », ces mots ont jusqu'à maintenant permis d'introduire une réflexion approfondie sur certaines figures plastiques identifiées comme récurrentes (les motifs de l'arc de cercle et du quadrilatère, le dispositif du cadre dans le cadre). Il est temps à présent de se pencher sur l'idée de répétition plastique « en soi ». Comme nous le verrons de nouveau plus loin à propos de la structure des plans (symétriques, en tunnel), *Creep* repose sur une série d'éléments et de partis pris visuels répétitifs. Prenons un exemple, la répétition d'arches ou de plans incurvés dans l'axe de la ligne de fuite (au

niveau des quais du métro ; dans les couloirs de service ; dans le dédale de couloirs sombres, vers la fin du métrage) accompagne effectivement la trajectoire et la forme circulaire du tube. Cette répétition « crée », en quelque sorte, la forme tubulaire (qu'il s'agisse d'un tunnel, d'un couloir, etc.), mais elle vaut également en elle-même comme un dispositif de reproduction d'une seule et même chose. Cette reproduction du « même » (l'arc de cercle dans cet exemple, le quadrilatère ailleurs) se manifeste sur le plan spatial par le truchement d'un alignement dans la profondeur du plan, mais elle opère aussi sur la longueur du récit.

Le spectateur de *Creep* est donc amené à « voir » ou à apercevoir d'innombrables fois le même motif et à regarder plusieurs fois au travers du même dispositif plastique. Et qu'est-ce que la répétition sinon l'inverse du changement ? Et si rien ne change, c'est que rien ne vit et que rien ne se transforme. En revenant à notre film on peut simplement retenir que le parcours de Kate ne cesse de revenir dans les mêmes cadres et de convoquer les mêmes motifs. D'où l'idée d'une stagnation ou bien, selon le point de vue que l'on adopte, celle d'un éternel retour vers la même chose. C'est d'ailleurs ce que semble suggérer le plan final, lequel fait bien entendu écho à celui dans lequel la jeune femme se réveillait seule sur les quais du métro, au début du film. À la lisière de l'analyse plastique et de l'interprétation pure, ces réflexions seront approfondies et mises en perspective un peu plus tard, dans la dernière section de cette partie.

3.3 Iconicité : l'inéluctable et l'inaccessible

Un certain nombre d'interrogations liées aux thématiques de la répétition, de la trajectoire et de la limite ont été soulevées dans la section précédente. Ces différentes réflexions se trouvent prolongées dans la présente section, laquelle gravite autour de la question de l'iconicité. Notre propos s'y trouve organisé en trois principaux groupes d'observations : le premier porte sur le point de vue, le second sur la dynamique associée à la taille des plans et le dernier sur les relations cadre/champ/hors-champ.

3.3.1 Récurrences de plans symétriques

Dans *Creep*, le centre de l'image correspond souvent, soit au centre de gravité (approximatif) des personnages, soit au point de fuite du plan, soit aux deux en même temps, soit, et ce dans la majorité des cas, à ce point d'intersection imaginaire entre l'abscisse et l'ordonnée qui divise l'image en quatre zones plastiques homogènes. Nombreux, très nombreux sont ainsi les plans construits à partir d'un point de vue frontal, centré sur l'un ou l'autre des personnages placé à équidistance des éléments de décor, des bords du cadre, mais également des lignes délimitant les cadres dans le cadre (quand le dispositif est présent). La symétrie apparaît rapidement comme l'un des principes fondamentaux régissant la composition des plans du film.

Il en résulte principalement deux types de plans : des plans en tunnel, dans lesquels le point de fuite coïncide avec le centre de l'image et s'inscrit dans un espace iconique de type tunnel ou couloir ; des plans « platement » symétriques dans lesquels un personnage se trouve simplement là, de face et au centre, et où, dans certains cas, un cadre iconique vient se superposer symétriquement au cadre plastique conventionnel de l'image.



3.14 *Vers l'avant, vers quoi ?* (14'20'')

Parmi les plans emblématiques de ce principe de construction iconique, signalons tout particulièrement ceux qui suivent le réveil de Kate sur le quai, lesquels voient s'élancer au loin les voies et les quais du métro, ou encore ceux dans lesquels la jeune femme court à perdre haleine dans les couloirs de service.

Citons par ailleurs la représentation des couloirs sous-terrains qui constituent le théâtre du jeu de cache-cache final entre la belle et la bête et, dans un registre légèrement différent, ce plan hypnotisant dans lequel Kate apparaît assise sur le quai, au pied de la paroi carrelée (voir la sous-section sur la multiplication des cadres dans le cadre). Dans tous ces plans, quelle qu'en soit la profondeur ou la taille, les différents éléments présents à l'écran s'articulent autour d'un centre correspondant soit au personnage lui-même, soit à l'horizon d'une trajectoire (point de fuite), soit au dit personnage projeté sur cette trajectoire particulière, rigoureusement alignée avec l'axe de la caméra. Dans le cas où le centre de l'image correspond au point de fuite d'une trajectoire (par exemple à cette zone indiscernable où s'insinuent les sombres entrailles du tunnel), une sorte de trou béant s'ouvre au beau milieu de l'image, un trou ou plutôt un abîme dans lequel le personnage (ou le spectateur) pourrait tomber et se perdre.



3.15 *L'avant l'après sont identiques* (1h11'29'')

Ce type de point de vue, en tant que logique première de construction des plans, doit être rapproché des réflexions développées précédemment sur le terrain de la plasticité et, bien sûr, des deux thématiques de la trajectoire et de la limite. La répétition du motif de l'arc de cercle peut ainsi être reliée à la

multiplicité des tunnels et couloirs qui s'entrelacent dans le film. Ceux-ci se répètent jusqu'à épuisement, multipliant dans leur sillage ces sortes de « béances iconiques » induites sur le

plan perceptif par l'implacable symétrie des plans, une très importante profondeur de champ et le caractère hyper-déterminant des trajectoires (par leur répétition justement, mais aussi en raison de la multiplicité des cadres). Extrêmement contraignantes pour les personnages par leur spatialité binaire (soit vers l'avant, soit vers l'arrière), ces trajectoires le sont également pour le spectateur, lequel est condamné à se plonger en avant vers le seul et unique point de vue qui lui est proposé. De binaire, la trajectoire devient ainsi strictement unidirectionnelle et on se dit que le type de composition dont elle participe tend fondamentalement à disqualifier la possibilité même du retour en arrière. Et si d'ailleurs, tout est toujours semblable, si l'avant et l'après sont identiques comme le suggèrent les répétitions plastiques décrites précédemment, comment dès lors envisager quelque choix que ce soit ?

Cette question du retour se pose tout particulièrement dans les plans où Kate est filmée de dos en train de marcher sur les quais ou de courir dans un couloir, plans qu'on pourrait facilement confondre avec une chute vers le bas, vers ce trou béant dont nous avons déjà parlé. Kate tombe d'ailleurs littéralement dans cette faille quand elle glisse accidentellement dans le boyau d'égouts. En raison de la logique de construction de ces plans, nulle autre trajectoire ne paraît envisageable, la chute semble ainsi inéluctable, alors que l'on sait bien, confortablement assis sur notre fauteuil de cinéma (voire dans notre salon), qu'il n'en est rien et qu'un demi-tour est possible (uniquement, cela étant, si on nous assure qu'aucune menace ne se trouvera sur ce chemin).

L'expérience du labyrinthe telle qu'elle se trouve narrée et représentée dans *Creep* paraît bien effrayante. Quelques pages auparavant nous parlions de mouvement et d'arrêt. Le propos s'est ici précisé et l'horizon de cette figure mythique nous apparaît à présent plus clairement : celui qui parcourt le labyrinthe se trouve en effet condamné à aller de l'avant, à emprunter les chemins que la configuration du lieu lui dicte, sans pour autant savoir où il se rend (qu'y a-t-il au bout du couloir ? au bout du tunnel ? au fond du trou ?). Poursuivi par une entité qui le menace, il s'enfonce dans les profondeurs d'un lieu hostile qui détruit si profondément ses repères qu'il en perd l'équilibre. Accepter la chute ou faire face à la mort, vous parlez d'un choix !

3.3.2 Du contexte au personnage : la dynamique de l'entonnoir

L'étude des rapports iconiques entre contexte et personnage met en relief le « regroupement » progressif des images autour de l'expérience vécue par Kate. Ainsi, à mesure que l'aventure progresse, une inversion du rapport visuel entre personnage et contexte se produit, au profit du personnage. En dépit de quelques variations en cours de récit au cours desquelles le contexte se trouve remplacé « en surplomb » vis-à-vis du personnage de Kate, le déroulement du film se resserre progressivement autour de cette dernière.

Les plans qui suivent le réveil de la jeune femme sur les quais déserts de Charing Cross font d'elle un élément parmi d'autres, au milieu d'un lieu aux gigantesques proportions. Ces plans concourent à la contextualisation maximale de ce qui est représenté. L'un d'eux embrasse si largement l'espace de la station qu'on peine à distinguer la silhouette de Kate sur le quai. On trouve plusieurs plans de grand ensemble dans les scènes qui suivent, mais aucun n'illustre de manière aussi extrême cette domination du décor (ou de la structure) sur l'Être. D'une certaine manière, l'écrasante supériorité des lieux préfigure les dispositifs plastiques et iconiques qui détermineront la suite du parcours de Kate.

Passée cette phase introductive lors de laquelle le personnage se rend progressivement compte de sa situation (et où Kate est clairement représentée dans un contexte qui s'impose à elle), la caméra se rapproche de son corps. Dès que la jeune femme doit agir, dès qu'elle doit échapper à un danger immédiat, les images se resserrent sur elle, rendent compte de son expérience dans le labyrinthe et invitent le spectateur à y participer. Ce processus de décontextualisation atteint son paroxysme dans le dernier quart d'heure du film et ce dans deux plans distincts. Dans le premier, un très gros plan sur les yeux de la jeune femme capture la trajectoire de son regard, orienté vers le bracelet du tueur. Le plan en question (« à la » Sergio Leone) s'inscrit dans la scène de face-à-face quasi-muet mettant en scène l'héroïne et son principal agresseur (suite de champs/contre-champs), peu de temps avant l'affrontement final. Puissamment immersif, ce plan constitue l'antithèse absolue du plan de grand ensemble sur le quai, au début du film. Dans le second, un plan rapproché frontal, Kate

fixe la caméra de ses yeux tristes. Ses épaules et son visage salis se distinguent à présent nettement du carrelage blanc contre lequel elle s'est appuyée.



3.16 Contextualisation (14'16'')



3.17 Décontextualisation (1h12'25'')

Le vertigineux écart qui distingue les plans d'ensemble du début, des gros plans et des plans rapprochés de la fin, creuse le fossé qui sépare l'individu du monde qui l'entoure. Comme on le voit, *Creep* ne parle pas de « vivre ensemble » ou de « vivre avec ». Et l'expérience que vit Kate ne consiste nullement en une réintégration harmonieuse de son Être dans son « milieu naturel ». Le dernier plan du film traduit bien cette fracture entre la puissance structurante du labyrinthe et la fragilité de l'Être. Mais à la différence des plans dans lesquels Kate se débat et se défend, elle y apparaît brisée par son expérience et résignée. La présence des carreaux

blancs en arrière plan, intacts, enfonce le clou. Ils semblent affirmer fièrement la nature déterminante et indépassable du lieu. De là à dire qu'on ne sort jamais vraiment du labyrinthe dans lequel on est entré, et qu'il s'imposera toujours à nous, il n'y a qu'un pas.

3.3.3 Plongées dans le hors-champ

Monde de contraintes spatiales et d'issues incertaines, *Creep* aménage le cheminement de son personnage principal entre impasses, obstacles, dangers et passages en nombre limité. En dépit du caractère structurant des espaces dans lesquels elle évolue, Kate se retrouve ainsi à diverses reprises confrontée à des choix. Or, être confronté à la question du choix, c'est également être soumis au problème de la connaissance. Et dans *Creep*, le personnage ne connaît pour ainsi dire pas grand-chose. On devine en effet, rien d'étonnant à cela, que la jeune héroïne ne connaît aucunement les lieux qu'elle parcourt en tous sens. Inutile d'insister

sur le fait qu'elle ne sait rien de son agresseur, et encore moins des motivations de ce dernier. Elle est donc sans cesse confrontée à la difficulté de choisir (où aller ?) sans disposer des informations adéquates (ou des savoirs-faire) qui lui permettraient de se sortir de ce sinistre guêpier. C'est en grande partie dans le hors-champ, c'est-à-dire ce qui sort du cadre (ou de l'espace) de la représentation, ce qui n'est pas dit sur le plan iconique, que réside la connaissance. Personnage et spectateur sont parfois égaux devant ce problème, notamment lorsque le regard de l'un a accès aux mêmes informations visuelles que l'autre. Parfois, ils ne le sont pas. C'est le cas, par exemple, quand le spectateur en est réduit à « voir le personnage voir » ce quelque chose auquel lui, spectateur, n'a pas accès. De même lorsque, à l'inverse, le spectateur voit/sait ce qui se cache « derrière la porte » alors que le personnage se demande encore à quoi correspondent ces horribles grognements...

Creep joue très fortement sur l'ambiguïté associée à ce qui existe ou pas en dehors du cadre de l'image. Nous avons déjà effleuré cette question dans la section précédente concernant les rapports personnage-contexte. Nous avons notamment montré comment, au gré du récit, les éléments de contexte cèdent leur place au personnage et à l'expérience que celui-ci traverse. Nous n'avons pas, toutefois, précisé que plus le spectateur est proche du personnage, moins il en sait sur l'environnement immédiat ou distant de ce dernier. Cette logique de décontextualisation crée donc un déséquilibre cognitif dans lequel le personnage en sait nécessairement plus que vous ou moi. D'où l'idée d'une énigme dont le personnage aura souvent la clé bien avant le spectateur.

La richesse de la problématique champ/hors-champ prenant tout son sens dans les plans où le personnage interagit de manière visible avec son environnement (c'est-à-dire à l'exclusion des plans totalement décontextualisés et des plans hyper-contextualisés), explorons à présent les différentes manières dont les hors-champs sont mis en scène dans *Creep*. Ce faisant, nous nous focaliserons sur les thématiques de la trajectoire et de la limite, tel que nous l'avons fait auparavant, en les croisant cette fois avec celles du choix et de la connaissance.

L'analyse iconique de *Creep* permet de distinguer trois types de hors-champs déterminés en fonction des combinaisons trajectoire/limite/choix/connaissance qu'ils mettent en œuvre : des hors-champs « latéraux », des hors-champs « en profondeur » et des hors-champs dans le cadre. Chacun de ces hors-champs propose un jeu différent autour des rapports entre connaissance et orientation dans l'espace de la représentation.

3.3.3.1 Hors-champs latéraux

À plusieurs reprises durant son aventure, le personnage de Kate est représenté à l'arrêt, regardant de part et d'autre du cadre, cherchant à déterminer quelle direction prendre. Cela se produit notamment lorsque la jeune femme fuit dans les couloirs de service, immédiatement après être sortie des égouts, et lors de la poursuite finale dans les ténébreux couloirs jouxtant le tunnel du métro. En dehors des séquences sur lesquelles porte en priorité cette analyse, citons également le plan frontal (et fondateur à l'échelle du film sur un plan stylistique) dans lequel le personnage erre dans les couloirs de la station et finit par apercevoir un téléphone public qu'il tentera, en vain, d'utiliser.



3.18 Tout droit, à gauche ou à droite ? (45'45'')

Le point commun de ces plans tient à la mise en scène de la problématique de l'orientation spatiale. Dans chacun d'eux, Kate a le choix entre plusieurs directions, donc plusieurs choix qui n'existent que latéralement, dans le hors-champ. Le regard du personnage croise alors la trajectoire de la ligne de fuite. Dans chaque cas, l'héroïne

se trouve à la croisée des chemins, face à un choix "absolu", sans repères a priori, sans indice sur la direction à prendre (la gueule du loup ou bien le salut ? ...ou encore un état intermédiaire ?). Une sortie des limites du cadre se profile, mais rien ne permet d'affirmer avec certitude vers quels espaces le récit emmènera l'image. Et si le champ perceptif du spectateur est opérationnel, peu de repères « in situ » sont disponibles pour étayer un

quelconque projet d'orientation. Même si le personnage peut développer une appréhension empirique de sa situation avec plus d'acuité que le spectateur, on sent bien que, même pour lui, seul l'environnement immédiat est définissable. Ce qui est donné à voir dans ces images, c'est l'idée d'un choix en cours dont les options renvoient à des trajectoires possibles, mais à l'issue incertaine, voire tout à fait insondables. Et à mesure que cette obligation de choisir entre « prendre à gauche, prendre à droite, continuer » se répète, le personnage (et dans son sillage le spectateur) se trouve de plus en plus désorienté. Et bien entendu chaque choix est plus complexe que le précédent.

3.3.3.2 Hors-champs en profondeur

Aux côtés des hors-champs latéraux, des hors-champs dans la profondeur du plan viennent ponctuer le déroulement de l'intrigue tout en apportant une contribution particulière à la dynamique de la perte de repères et de la désorientation.

Contrairement au premier type de hors-champ décrit précédemment, l'espace caché que suggère ce second type de hors-champ figure dans les limites du cadre de l'image, mais en dehors des limites des cadres « naturels » présents dans le champ. Dit autrement, certains plans mettent en scène le personnage et l'espace de telle manière qu'une partie du « décor » cache, en raison du point de vue de la caméra, la zone vers laquelle se rend le personnage tout en laissant pudiquement deviner à quelles grandes définitions renvoient le nouvel univers contextuel ainsi convoqué. Pourtant, dans la plupart des cas, on sait déjà à quoi ressemble ce nouvel espace. Certains plans nous l'ont d'ores et déjà présenté. Ce qu'on ne sait pas, toutefois, c'est ce que le personnage voit et ce à quoi il peut être confronté qui n'était pas là auparavant.

Parmi les plans les plus représentatifs de ce parti-pris iconique, signalons tout particulièrement ceux dans lesquels l'observateur inconnu guette Kate, celui montrant cette dernière essayant de se hisser vers la surface le long de la rigole d'eaux usées et enfin celui qui la voit disparaître sur les voies du métro après avoir vaincu son agresseur. Dans chacun



3.19 *Que peut-elle voir ?* (14'29'')



3.20 *Vers quoi ne va-t-elle pas ?* (1h15'40'')

de ces plans, le regard du personnage accompagne la trajectoire de la ligne de fuite. Un choix a été fait et le personnage est déjà engagé sur une voie et va vers quelque chose (la gueule du loup ?). La sortie des limites du cadre est ainsi amorcée et le champ des possibles s'est considérablement rétréci. Si on ne sait pas ce que le personnage va trouver sur sa nouvelle trajectoire, on peut en revanche imaginer ce qu'il n'y trouvera pas. Car cette zone cachée est dotée d'un statut intermédiaire, entre l'incertain et le « probablement pas ». Ce statut hybride résulte de l'agencement particulier de la ligne de fuite (orientée vers

la partie supérieure des bords latéraux du cadre) et des limites du « cadre dans le cadre ». Le croisement de la ligne de fuite et des limites de ces cadres diégétiques crée en effet une zone qui n'est ni un hors-champ absolu (on peut deviner partiellement selon une logique métonymique, que ce qui se cache au-delà des premiers mètres du couloir n'est ni une forêt, ni un désert, ni un incendie...), ni une zone véritablement connaissable dans la mesure où le prolongement de cette étendue se trouve dissimulé dans les profondeurs du plan.

Au cœur du hors-champ ainsi établi dans les limites du cadre conventionnel de l'image, un mouvement dynamique est engagé, dans un espace partiellement identifiable certes, mais vers un inconnu inconnaissable et sur des chemins que ni la figure rhétorique de la synecdoque, ni celle de la métonymie ne permettent de nommer.

Les plans construits sur la base de cette logique intermédiaire « caché/représenté » illustrent le passage de la prise de décision à l'action. Il n'est plus temps de choisir et, si incertitude il y a, elle concerne surtout l'horizon de la trajectoire retenue, pas tous les horizons de toutes les trajectoires possibles, comme c'est le cas des hors-champs latéraux. Et d'ailleurs, l'objet de cette incertitude a peut-être davantage à voir avec ce qui pourrait advenir sur cette trajectoire que ce vers quoi celle-ci tend.

Déjà orientés, articulés autour d'un espace à venir au détriment d'une multitude d'autres, les plans organisés autour de cette idée de hors-champ en profondeur n'offrent aucune perspective d'ensemble sur l'environnement total dans lequel ils s'inscrivent. On y trouve plutôt une trajectoire et des limites qui sont autant de repères spatiaux provisoires et qui appellent le mouvement. Ici l'urgence du cheminement fait oublier le trouble de la désorientation. Dans cette situation, questionné par une entité supérieure (l'analyste ?) sur le bien-fondé de la direction prise, le vagabond de ces labyrinthiques limbes répondrait probablement : « je ne sais pas où je vais, mais j'y vais ! ».

3.3.3.3 Hors-champs dans le cadre



3.21 *Invasion du hors-champ* (46'41'')

Selon une logique proche de celle nous ayant conduit à distinguer la catégorie des hors-champs en profondeur de la « classe » générique du hors-champ, penchons-nous à présent sur ce que nous avons choisi de nommer les « hors-champs dans le cadre ». *Creep* comporte ainsi un chapelet de plans dans lesquels l'obscurité envahit à tel point

l'image qu'il semble que le néant du hors-champ y pénètre. Ces plans se présentent de deux manières : soit on y distingue encore le visage du personnage et quelques éléments de contexte, soit le noir absolu y règne. Dans les deux cas, on assiste à une convocation du hors-champ dans le cadre de l'image. Pourquoi assimiler hors-champ et obscurité ? Parce que le

noir de l'obscurité rend caduque l'idée même d'iconicité et parce qu'il prive le travail de perception de son objet (en disqualifiant le regard du spectateur). Et en ce qui concerne la connaissance, presque rien ne permet de distinguer le hors-champ latéral de ce hors-champ dans le cadre. En effet, le spectateur ne connaît pas nécessairement mieux ce à quoi correspond cette étendue noire à l'écran, que ce qui se trouve au-delà des limites du cadre... Dans le cas du plan totalement noir une différence apparaît cependant, entre ces deux types du hors-champ : si ce qui se trouve caché dans le hors-champ latéral peut renvoyer à son objet en vertu d'une relation rhétorique de type synecdotique ou métonymique, ce que dissimule l'obscurité du hors-champ dans le cadre ne peut être connu de celui qui regarde, que si ce dernier a la possibilité de faire le lien avec les plans précédents. Imaginons ainsi la situation dans laquelle un photogramme extrait du film, et correspondant à un plan entièrement noir, était présenté à un néophyte : sans éléments de contexte (ou de para-texte), impossible pour ce dernier d'interpréter quoique ce soit, de relier à leur objet les signes plastiques qui lui sont soumis (« Kate dans le noir », « le couloir baigné d'obscurité », etc.).

Les plans dans lesquels le hors-champ gangrène l'image (et donc la perception) sont nombreux dans *Creep*. Zones de lumière et espaces obscurs se succèdent dans le récit laissant ainsi entendre que le monde connu n'est pas si loin, mais quand l'image s'assombrit, voire devient totalement noire, toute idée de repère disparaît. Pas de trajectoire visible, plus de limites, plus de réseaux de lignes et de surfaces, plus de point de vue, plus de regard : tout est noyé dans l'obscurité. Le néant envahit l'écran... Et celui-ci ne se distingue plus de l'obscurité dans laquelle la salle de cinéma est engloutie. Ici, l'invasion du néant est aussi celle de l'ignorance. Elle marque la perte de tout repère visuel et fait sombrer le personnage, et bien plus encore le spectateur, dans une désorientation maximale. Car si le personnage peut encore sentir et toucher son environnement, le spectateur, lui, n'est plus suspendu à l'aventure, à la vie de l'écran, que par le seul fil perceptif de l'ouïe.

Les hors-champs mis en scène dans le film sont nombreux et se présentent sous différentes formes. Ils renvoient à plusieurs éléments qui, chacun à leur manière, creusent le sillon d'une désorientation touchant aussi bien le personnage que le spectateur : la notion de choix à partir

d'un ensemble limité de repères, l'idée d'un mouvement engagé sur une trajectoire incertaine, l'existence d'une multitude d'espaces cachés et enfin la question du repérage impossible. Quand on s' imagine dans un labyrinthe, on pense naturellement à ce problème de l'orientation, on évalue différentes stratégies, on pense à la « bonne vieille » méthode (qui ne marche pas, évidemment) consistant à tourner toujours à droite. On est surtout plein d'espoir, de fougue, animé par la volonté indéfectible de réussir à en sortir. On n' imagine pas, cependant, souffrir autant que le personnage de Kate et sombrer, comme elle, dans un tel abîme d'incertitudes et de choix impossibles. Les dédales de *Creep* n'ont rien de ludique, ils ne révèlent pas facilement leurs secrets au preux et courageux héros qui les arpente. Ils sont imprévisibles et désespérants. Et surtout, aucun savoir ou source de savoir ne permet de s'y retrouver. L'iconicité de *Creep* nous renvoie dès lors à l'idée d'un monde impossible où toute tentative positive nous enterre plus profondément dans notre désarroi.

3.4 Le temps et l'espace dans le récit, l'expérience dans l'image

Dans le cadre de la recherche, l'analyse du film en tant que récit en images a fait émerger un ensemble d'observations qui doivent être ici restituées en y intégrant nos conclusions concernant la question de l'unité spatio-temporelle. Ce choix se justifie par l'idée centrale, liée à la temporalité, dont participe simultanément ces différentes briques du langage visuel.

3.4.1 Fluidité

Suite d'images mobiles articulées au moyen d'un montage particulier, *Creep* est un récit imagé qui se caractérise par la fluidité de son déroulement. Si le film ne consiste aucunement en un long plan-séquence, il ne comporte en tout et pour tout qu'une seule coupe franche, laquelle intervient entre le plan où Kate se retrouve pour la première fois nez à nez avec le tueur/monstre (46^{ème} minute) et celui où l'on retrouve ce dernier en train de s'occuper de « ses affaires », non loin du vivier où il retient ses victimes. Cette ellipse constitue le seul saut spatio-temporel important du film, si l'on exclue les ellipses présumées qui séparent (au début et à la fin du film) le passage de Kate d'un état à un autre (d'endormie à éveillée, de seule à « resocialisée »), mais dont le temps-objet est difficile à quantifier (« objet » dans le sens où Peirce l'entend). Le film est donc rythmé par une série d'ellipses contingentes classiques. On comprend qu'il s'agit ici de montrer les aventures de Kate dans la station de métro et les sous-terrains, pas de raconter sa vie.

3.4.2 Linéarité

Le déroulement du film est par ailleurs intégralement linéaire. On n'y trouve pas de flash-back et pas non plus de flash-forward. Tout ce qui est montré succède à une situation donnée, dans une logique de cause à effet. Même s'il est sinueux, le parcours de Kate est cependant raconté d'une traite, sans retours vers des éléments de contexte puisés dans le passé et sans que l'issue du récit ne soit révélée prématurément en cours de route. Cette linéarité sans

autres repères que ceux livrés dans le présent de l'action plonge donc le spectateur dans l'expérience immédiate du personnage, ancrée dans un flot continu d'événements. Le récit suit ainsi fidèlement la jeune femme dans ses déboires, et s'attache à la raconter elle, perdue dans l'espace et l'altérité, confrontée aux pièges et aux tromperies du labyrinthe qu'elle traverse.

3.4.3 Le temps représenté est le temps d'une expérience

Le temps représenté dans les limites du film est le temps d'une expérience, pas celui d'une vie, pas non plus celui de l'Histoire. Si le film avait été tourné en un long plan-séquence, sa durée n'aurait guère excédé six heures, à savoir à peu de choses près la durée réelle du récit évaluée à partir des scènes se déroulant pendant la fête, au début du film, et des horaires de circulation des métros londonien correspondant à la station Charing Cross (accessibles sur Internet après une petite recherche). Le film aurait ainsi pu durer six heures et être diffusé dans des salles d'art et d'essai, ou encore en tranches à la manière d'une mini-série télévisée. Par opposition, la durée réelle des récits mis en images dans *Barry Lyndon* (Kubrick, 1975) ou dans *The Last Emperor* (Bertolucci, 1987) entre autres exemples, à savoir plusieurs décennies, aurait rendu impossible leur diffusion au cinéma (sans parler de leur réalisation), à moins d'imaginer un contexte de diffusion totalement voué à la beauté d'une telle entreprise ! Dans la réalité de *Creep*, c'est l'expérience du présent qui compte, c'est elle que le film offre aux perceptions et à l'interprétation du spectateur.

3.4.4 De l'expérience de Kate à celle du spectateur

La composition des plans et le montage du film font du visionnage de *Creep* une expérience fortement immersive. La dynamique de décontextualisation décrite quelques pages auparavant rapproche le spectateur du personnage. Ce dernier vit en même temps que Kate le déroulement du récit.

3.22 *Champ* (1h12'02'')3.23 *Contrechamp* (1h12'05'')

Cette dynamique visant à mettre en valeur l'expérience vécue par le personnage atteint son paroxysme lors de la scène précédant l'affrontement final entre Kate et le monstre. Cette scène est ainsi organisée en une suite de champs/contrechamps resserrés sur les personnages tantôt au niveau du buste, tantôt au niveau de la tête (schématiquement). On vit en quelque sorte de l'intérieur ce que vivent les personnages, et pour la troisième fois dans le film, après les regards « clandestins » en caméra subjective sur le quai (était-ce Guy ou le tueur ?) et ceux du veilleur de nuit (par écrans interposés), on adopte le point de

vue d'un autre personnage que celui de Kate. Dans ces trois cas le regard porte sur Kate, si bien qu'à la fin de la projection le spectateur aura épousé à la fois le regard de l'héroïne, en la suivant à la trace, et celui des différents êtres en position de pouvoir vis-à-vis d'elle.

Que suggère cette analyse de *Creep* sous le double regard du récit et de l'unité spatio-temporelle ? Que le film consiste avant tout en la représentation d'une expérience. Mais aussi que l'expérience du labyrinthe est une expérience du présent, ici et maintenant, sans passé et sans avenir.

3.5 Trame narrative : le fil est coupé

Le mythe du Minotaure et *Creep* sont des productions culturelles de natures très différentes. Le mythe et le film ont pourtant en commun de raconter une histoire. Et pas n'importe quelle histoire : celle d'un individu projeté dans un lieu hostile dans lequel il est difficile de s'orienter. Après avoir abordé dans la section précédente la question de l'image en tant que traduction du récit, voyons à présent comment s'organisent le récit (programme narratif, devenir des personnages) et ses différentes composantes, dans leur relation aux images. Au travers de cet examen nous insisterons à chaque étape sur les points communs et les écarts susceptibles d'être relevés entre le mythe (au travers de ses différentes versions écrites) et le film de Christopher Smith.

3.5.1 Kate traverse le labyrinthe, Thésée en sort...

Comme cela a déjà été évoqué dans l'introduction de cette partie, *Creep* se découpe en quatre phases narratives fondamentales : l'entrée, la traversée, l'affrontement et la sortie. Ce programme s'accompagne de divers événements et mini-récits qui viennent étoffer la narration sans la modifier structurellement. Il semble ainsi que la présence de Guy, le prétendant ambigu et un peu trop enthousiaste de Kate, serve avant tout à faciliter l'entrée en scène du tueur-monstre. On pourrait dire la même chose de Jimmy et Mandy. Même si Jimmy accepte d'aider Kate à rejoindre l'autre station et donc à contacter un autre veilleur de nuit (aide peu concluante d'ailleurs), on peut facilement résumer la présence du jeune homme et de sa compagne de manière fonctionnelle, c'est-à-dire en tant que victimes permettant de maintenir le personnage principal en tension en lui faisant bien comprendre ce qu'il risque. Tel est le sort réservé à tous les personnages secondaires du film. Les morts qui jalonnent le parcours de Kate permettent ainsi de faire exister la menace qui pèse sur elle, mais ne constituent pas, en soi, des éléments essentiels du récit.

En comparant à présent le programme narratif de *Creep* et celui des différentes versions du mythe (DANS le labyrinthe), qu'il s'agisse de ses premières évocations par Catulle, Virgile et

Ovide ou des différents comptes rendus auxquels celui-ci a donné lieu dans les ouvrages de Robert Graves, Pierre Grimal ou Jacques Lacarrière, on retrouve grossièrement l'étape de l'entrée et très nettement celles de l'affrontement et de la sortie. En revanche, point de développements approfondis concernant la distance parcourue entre l'entrée dans l'édifice et le moment où le personnage principal vient à bout du monstre. Dans ses poésies, lesquelles comportent la plus ancienne version connue du récit mythologique, Catulle élude purement et simplement l'entrée de Thésée dans le labyrinthe et concentre succinctement son propos sur l'exploit du héros et sur la sortie (Catulle, 1958, p. 57) :

(...) ainsi, dompté, le corps du monstre farouche fut abattu par Thésée, tandis qu'il frappait vainement de ses cornes les vents impalpables. Puis, sain et sauf, couvert de gloire, le héros revint en arrière, dirigeant ses pas errants à l'aide d'un fil léger, qui lui permit de sortir des détours du labyrinthe sans s'égarer dans l'inextricable réseau de l'édifice.

Pour Jacques Lacarrière (Lacarrière, 1994, p. 194), l'aventure de Thésée dans le labyrinthe se résume en une phrase : « Thésée s'engagea donc dans le palais souterrain du monstre, l'assomma à coups de poing et revint à la lumière, sain et sauf ». Chez Pierre Grimal également (Grimal, 1963, p. 158) seuls l'entrée, l'affrontement et la sortie se distinguent :

Thésée fut enfermé avec les autres dans le Labyrinthe, où vivait le monstre. Mais, auparavant, il avait été aperçu par Ariane, fille de Minos, qui en était tombée amoureuse, et qui lui avait donné un peloton de fil pour retrouver son chemin dans les couloirs compliqués du Labyrinthe. Thésée, en retour, lui avait promis de l'épouser. Dans le Labyrinthe, Thésée assomma le Minotaure à coups de poing et repartit, avec les jeunes gens qu'il avait sauvés.

C'est clairement sur la question de la sortie, et dans une moindre mesure sur celle de l'affrontement (dont plusieurs versions existent : le Minotaure fut-il assommé ? battu à l'épée ? avec un gourdin ? à coups de poing ?), que se sont jusqu'à présent focalisés les auteurs (hommes de lettres de l'Antiquité et chercheurs contemporains tous confondus). Le récit des aventures de Thésée à l'intérieur du repaire du Minotaure semble bien moins les intéresser que la problématique de l'orientation dans le labyrinthe. Ils s'étendent davantage

sur la complexité spatiale et trompeuse du lieu et sur le dispositif « magique » permettant d'en sortir (le fil d'Ariane), que sur l'expérience de Thésée à proprement parler.

Jusqu'à maintenant nous n'avons fait qu'évoquer, à dessein, ce qui se passe dans le labyrinthe. Mais si l'on se penche sur les éléments de contexte à partir desquels le récit du mythe et celui du film se déploient, le constat se confirme : *Creep* accorde une place beaucoup plus importante au parcours de Kate dans le labyrinthe, à son expérience (ce qui rejoint les conclusions de la section précédente), que les différentes versions écrites du mythe. Dans ces dernières, l'aventure de Thésée se résume à sa victoire et à sa sortie et s'inscrivent dans un contexte narratif beaucoup plus large (les amours « contre-nature » de Pasiphaé, la honte de Minos, le sacrifice des athéniens, l'amour d'Ariane pour Thésée, etc.). Alors que dans *Creep*, avant de se livrer au duel final contre « son » Minotaure, l'héroïne cherche d'abord à sortir du lieu, échoue, rencontre de futures victimes, tombe dans un trou, est capturée par le monstre, s'échappe, découvre son antre, apprend des choses sur les origines de ce dernier, etc.

3.5.2 Solitude et vulnérabilité du héros

En nous inspirant librement de l'approche structurale du récit jadis développée par Vladimir Propp (Propp, 1970), mais sans pour autant nous inscrire dans la même perspective de recherche (nous ne cherchons pas à découvrir les structures fondamentales d'un certain type de récit), nous avons cherché à déterminer sous quels traits les différentes composantes présentes dans le mythe pouvaient apparaître dans *Creep* en tant que version actualisée de ce même mythe. Dans un souci de cohérence, nous n'avons cherché à comparer que les composantes opérant dans le récit, à l'intérieur des limites du labyrinthe en tant que lieu fini.

En relisant le mythe dans ses différentes versions, nous avons identifié une série de composantes fondamentales à partir desquelles nous avons établi une grille à six entrées : Thésée (le héros), les Athéniens (les victimes potentielles que Thésée doit sauver), le Minotaure (« l'agresseur » en reprenant le terme adopté par Propp), le labyrinthe (lieu de

l'action), le fil qui permet de s'orienter (« l'objet magique » selon les termes de Propp) et enfin Ariane, celle qui n'intervient pas à proprement parler dans le labyrinthe, mais qui y est représentée par le fil qui la relie à Thésée (Ariane correspond au « donateur » de Propp)²⁵. Voyons à présent sous quelles formes ces différents éléments apparaissent (ou pas) dans *Creep* ?

Thésée n'est plus un homme doté d'une mission, mais une jeune femme un peu superficielle (sa « mission » : rencontrer George Clooney dans une soirée) qui se retrouve dans le labyrinthe par hasard. Les Athéniens, c'est-à-dire les victimes à sauver, apparaissent sous les traits des différentes victimes du Minotaure. Dans la plupart des cas, Kate-Thésée se trouve à leurs côtés à un moment crucial, au moment où le monstre s'apprête à frapper, mais jamais elle n'est en mesure de les protéger. Ainsi, quand Guy est happé par le tueur, Kate ne peut l'aider puisqu'elle est elle-même victime d'une agression. Et quand Jimmy se fait tuer, la jeune femme ne peut pas non plus, concrètement, lui venir en aide : elle est désarmée et doit se mettre à fuir. Les choses se passent exactement de la même manière quand George, l'égoutier, meurt à son tour. Et quand Kate manifeste une véritable attention pour Mandy en s'assurant du sort de cette dernière auprès d'un tiers, celui-ci lui ment et la jeune clocharde meurt abandonnée, livrée au tranchant de la lame que manipule son agresseur. S'il y a bien, comme dans le mythe, des Athéniens à sauver des griffes du Minotaure, ceux de *Creep* sont bien seuls et jamais aucun héros ne vient les aider. Kate apparaît d'ailleurs pendant toute la durée du film comme une victime potentielle et quasiment jamais (excepté lors des derniers instants de l'affrontement final) comme un personnage qui fait front.

Toujours du côté des forces positives (par opposition à la sphère de l'agresseur), qu'est devenue Ariane, dont la fonction est cruciale dans le mythe ? Celle-ci brille par son absence. Au mieux, elle aiguille le personnage dans une direction qui paraît être la bonne : elle prend alors les traits de Jimmy. Celui-ci vit en effet dans la station et en connaît a priori tous les

²⁵ Certaines versions du mythe font état des compagnons de Thésée qui, une fois déguisés en femmes, accompagnent le héros dans le labyrinthe en se mêlant au groupe des futures victimes athéniennes. La question de leur rôle en tant que composante du récit s'est donc posée. Mais dans la mesure où leur présence n'est pas systématiquement évoquée et où, surtout, leurs actions ne sont ni décrites, ni commentées, nous avons choisi de les exclure de notre grille de lecture.

recoins. Il sait donc comment rejoindre la station suivante pour permettre à Kate d'appeler au secours. Mais non seulement le comportement de ce dernier est ambivalent (Kate a toutes les peines du monde à obtenir son aide), mais encore il disparaît en cours de récit, laissant seule et perdue dans les sous-terrains du métro, celle qu'il était censé aider. La « sphère d'action du donateur » définie par Propp (Propp, 1970, p. 96) correspondait dans le mythe aux fonctions remplies par Ariane. Cette sphère se dissout progressivement dans *Creep*.

Pas d'Ariane, pas de fil ? S'il n'y a pas de lien logique entre ces deux composantes dans la mesure où Thésée aurait pu, fondamentalement, se doter lui-même (à la manière du Petit Poucet) du dispositif lui permettant de retrouver son chemin, l'absence de l'un fait clairement écho à l'absence de l'autre. Quand Jimmy (Ariane « provisoire ») guide Kate dans la station, il le fait à partir de ses propres connaissances et de sa mémoire visuelle du lieu. À moins de considérer les voies du métro comme un fil indiciel qui renverrait aux lieux que Kate souhaite rejoindre, *Creep* ne comporte aucun fil auquel l'héroïne pourrait se raccrocher, mais plutôt un savoir détenu par autrui et dont l'accès est par conséquent contingent à la survie de celui qui le porte. Et comme celui qui porte ce « savoir » (le fil ou le plan) est une victime potentielle, le risque de « perdre le fil » est permanent. On l'a vu à propos de Jimmy, le donateur potentiel de *Creep* (son Ariane) n'est pas fiable et son ambivalence est principalement liée à l'inaccessibilité du « fil ». Le veilleur de nuit détient lui aussi ce savoir, mais tout comme Jimmy il ne peut le partager. Lui aussi est ambivalent (il est sceptique, préfère jouer à ses mots croisés en écoutant Haendel qu'aider celle qui appelle à l'aide) et lui aussi, enfin, est assassiné par le Minotaure. La nature ambivalente des « donateurs » de *Creep* fait d'ailleurs écho à celle des différents personnages qu'Alice croise dans *Alice in Wonderland* (Geronimi, Jackson, Luske, 1951), en particulier celui du « Cheshire cat », lequel est tantôt prompt à ouvrir une voie pour la jeune héroïne, tantôt joueur et réticent.

Si les forces « positives » présentes dans *Creep* paraissent bien faibles (le héros n'en est pas vraiment un ; les donateurs non plus ; l'objet magique n'existe pas en tant qu'accessoire tangible), tout ce qui a trait au danger, à la peur, à la difficulté, éléments auxquels le labyrinthe fait habituellement penser, se retrouve à l'écran et dans les plis de l'histoire que

raconte le film. Tout comme dans le mythe, le lieu est constitué d'un réseau de couloirs obscurs et inextricables dans lesquels rôde un être malfaisant qui tue ceux qu'il croise. Ceux-ci sont peut-être plus effrayants encore que dans le mythe. Les dédales de *Creep* sont situés à la périphérie, voire dans « la vie de tous les jours ». Le labyrinthe est « dans le pré » pourrait-on dire dans le sens où la station de métro, lieu a priori connu (à défaut d'être absolument sûr), bascule ici sur un tout autre terrain que celui sur lequel les usagers du métro ont l'habitude d'évoluer. Le labyrinthe de *Creep* est donc implicite dans le sens où les lieux représentés dans le film n'ont pas été « pensés » pour que ceux qui les empruntent s'y perdent.

Ce labyrinthe-là n'est pas un lieu romantique et il n'a pas non plus été conçu par un puissant pour y cacher un secret intime. C'est un lieu parfaitement commun, au cœur de la cité, et qui devient une sorte de passerelle vers un monde enfoui et bien plus sombre. Les dédales du film ont ainsi cette particularité d'être de plus en plus labyrinthiques à mesure que le personnage central s'y enfonce, de sorte qu'ils semblent ouvrir une voie, un piège, vers quelque infernal abîme. Par opposition, le labyrinthe du mythe paraît à la fois plus lointain, instantanément dangereux, mais finalement plutôt fixe et clairement délimité. Le labyrinthe mythologique est par ailleurs un lieu unique, envisagé en tant que projet cohérent par Minos et son architecte Dédale. À l'inverse, le labyrinthe de *Creep* correspond plutôt à une sorte de patchwork architectural hétérogène, combinant par strates, mais sans logique d'ensemble, divers motifs architecturaux et autres éléments d'aménagement urbain habituellement associés aux univers spatiaux du métro, des égouts, des couloirs de service, des voies ferrées, des sous-sols d'hôpital, voire des catacombes (cf. le lieu de l'affrontement final). D'où un sentiment de complexité spatiale peut-être plus important que dans le mythe. Dans un tel cadre, nommer les choses devient difficile. Si, à l'évidence, Thésée évolue dans le labyrinthe de Minos, où se trouve Kate ? Dans le monde assez commun du quotidien, lequel peut très vite faire sombrer ses « usagers » dans le désespoir de la perte.

Le monstre de *Creep* est peut-être la composante élémentaire qui rapprocherait le plus le film du mythe. Si, contrairement à ce que nous avons déclaré d'emblée, nous nous penchons

brièvement sur le contexte qui, dans le mythe, précède l'aventure de Thésée dans le labyrinthe, nous retiendrons que le Minotaure est un être mi-humain, mi-animal, rejeté à la périphérie de la société par un être de pouvoir. Le Minotaure est donc une victime, un être nuisible certes, mais dont la dangerosité n'est peut-être pas étrangère au système social qui l'a vu naître. C'est également le cas de « Craig », le tueur-monstre de *Creep*. L'animalité du personnage, une sorte de grand enfant sauvage, s'exprime au travers de ses poses, de ses mouvements et des sons qu'il émet (simiesques), de son habitat (celui d'un rat) et de sa peau (blanche comme celle des animaux vivant dans l'obscurité). Il ne semble pas, en outre, reconnaître les hommes comme ses égaux, puisqu'il les chasse, d'où l'idée qu'il ne fait pas partie de leur monde. Son humanité, quant à elle, nous est révélée en plusieurs étapes. Tout d'abord lorsque Kate et George découvrent les installations médicales abandonnées dans lesquelles il paraît évident que des expérimentations ont été menées sur des embryons humains. Les petits corps difformes des fœtus contenus dans les bocaux de formol faisant écho (par ressemblance) au corps lui aussi difforme de Craig (voûté, glabre, etc.). La conversation silencieuse à laquelle il participe avec Kate (juste avant que les deux personnages ne s'affrontent pour de bon) vient confirmer notre hypothèse. La jeune femme comprend à cette occasion que le tueur se prénomme Craig et qu'il est vraisemblablement né dans ce laboratoire secret (et probablement clandestin) à partir du nom inscrit sur son bracelet de nourrisson, lequel correspond à celui aperçu sur l'un des lits d'enfants installés dans la maternité abandonnée. Et comme le Minotaure mythologique, Craig a été (re)jeté là par une figure paternelle aussi puissante qu'illégitime (le chercheur en blouse blanche en photo dans la maternité-laboratoire), personnage appartenant au passé peut-être poussé par la honte ou l'échec à dissimuler un enfant dont il ne savait que faire (comme Minos incapable de supporter l'existence du monstrueux fils de son épouse Pasiphaé).

L'examen du film à la lueur des différentes composantes élémentaires du mythe (« dans » le labyrinthe) nous conduit au constat suivant : si le labyrinthe est toujours un lieu sombre et inextricable, et si le Minotaure reste mi-humain mi-animal (en tout cas fruit d'un aléa ou d'une « nouveauté » génétique), le camp des « gentils » connaît une faillite tout à fait remarquable. Kate, notre Thésée moderne, se retrouve ainsi totalement seule et désarmée face à son agresseur, dans un lieu hostile dans lequel elle n'a jamais choisi d'aller. Elle ne peut

compter sur personne (on lui ment, on refuse de l'aider ou on hésite), elle est désarmée (et ne sait pas, a priori, se battre) et elle ne peut pas se repérer dans l'espace, car elle n'a en main ni fil d'Ariane, ni plan. L'aventure contemporaine de Thésée telle qu'elle nous est contée dans *Creep* est donc celle d'un être bien seul, qui ne peut se fier à rien ni personne, confronté à toutes sortes de dangers et de doutes et qui en fin de compte ne peut s'appuyer que sur sa raison. Celle-ci lui permet de vaincre le Minotaure, de survivre pour quelque temps encore. Mais lui permet-elle de se donner un sens, une direction à suivre ?

3.5.3 Inversion des personnages

Vers quoi le programme narratif et les composantes du récit évoqués précédemment convergent-ils ? Que sont devenus les personnages en cours de récit ? Kate sort des tunnels, se sort d'un mauvais pas, mais s'échappe-t-elle du labyrinthe ? Si la question de la sortie est bel et bien posée via le passage de Kate de l'obscurité à la lumière et via l'ouverture des grilles du labyrinthe (ce que l'arrivée des hommes d'affaire sur le quai nous indique), le statut du héros à la fin de l'aventure est particulièrement ambigu. L'héroïne a vaincu le tueur, mais presque à contrecœur, sans génie ni détermination. Elle a certes imaginé un piège pour venir à bout de son agresseur, mais ce piège ne fonctionne pas. Au lieu d'être électrocuté par la jeune femme, Craig est accidentellement décapité par le train. C'est donc presque à son insu que l'héroïne tue son agresseur. L'aventure ne l'aura pas rendue plus brave, plus vaillante. C'est plutôt l'inverse, car sa victoire se fait sans gloire. Quand elle ressort des tunnels, aveuglée par la lumière blanche du quai, Kate est sale, fatiguée, traumatisée par son aventure. En aucun cas, elle ne paraît heureuse d'avoir survécu. Son allure contraste fortement avec l'aplomb, l'arrogance et la fraîcheur dont elle faisait preuve au début du film. Arrivée au bout du chemin, elle paraît transformée. Comme en témoigne le dernier plan dans lequel elle fixe tristement la caméra, elle a en réalité rejoint le monde sous-terrain des marginaux et du rejet. Ce que confirme le geste de l'homme costumé qui se baisse vers elle pour lui donner une pièce en la prenant pour une mendiante. Loin d'avoir rejoint les cieux du Salut, Kate s'est échouée dans les tréfonds d'un monde situé dans une sorte de hors-champ social.

Ce phénomène d'inversion via l'expérience du labyrinthe concerne également le tueur, mais selon une dynamique diamétralement opposée. Là où Kate perd progressivement une part de son humanité (elle perd sa contenance, s'enlaidit, se salit, connaît le sang, etc.), le tueur-monstre la reconquiert progressivement : le personnage principal et le spectateur apprennent ainsi qu'il porte un nom, « Craig », on finit par comprendre comment il a pu devenir ce qu'il est et, surtout, on le voit essayer de communiquer avec Kate (notamment via le champ/contrechamp qui place les deux personnages à égalité).

La fin du récit ne consacre donc pas la victoire étincelante du héros. Kate reste en quelque sorte à la périphérie du labyrinthe, abattue. À l'opposé, le statut de l'agresseur est partiellement remis en cause puisqu'on a finalement compris qu'il était, lui aussi, un peu humain et donc digne de pitié. En bref, les repères sont brouillés, ce qui, dans le cadre d'un récit qui s'appuie précisément sur les contours d'une structure spatiale bien délimitée, est assez saisissant.

3.6 Interprétation : les repères s'effacent, la Mort apparaît...

Les sections précédentes nous ont amené à examiner dans ses différentes dimensions l'aventure labyrinthique représentée dans *Creep*. Ce faisant, nous avons isolé un ensemble de traits saillants sur lesquels nos perceptions se sont arrêtées. Ce travail d'analyse nous a amené à distinguer une série de dispositifs, de motifs, de récurrences et de partis-pris, aussi bien sur les plans plastique et iconique, qu'en ce qui concerne la mise en images du récit, l'unité spatio-temporelle et la trame narrative. Autant de signes (de *representamen*) que nous nous proposons à présent d'interpréter, c'est-à-dire de relier de manière pragmatique à un objet, en fonction des interprétants dont nous disposons. Ces interprétants « provisoirement finaux » doivent nous permettre de formaliser notre interprétation « ici et maintenant » à partir du cadre d'analyse dans lequel nous nous situons, des paradigmes interprétatifs que nous ont prêté le contexte culturel dans lequel nous évoluons, etc. bref en fonction de notre Encyclopédie, somme d'expériences et de savoirs qui permettent d'assigner une signification à tel ou tel signe. Sont ainsi exposées dans la présente section les quatre grandes conclusions que l'étude du film a fait émerger : le labyrinthe de *Creep* est un lieu où l'on perd ses repères ; une structure dans laquelle notre liberté d'action se trouve amoindrie ; un lieu irradié par la menace permanente d'un destin funeste ; et un espace qui, par sa structure et au travers de l'expérience qu'il induit, plonge le visiteur dans le plus grand désarroi.

3.6.1 Perte de liberté

Premier constat, l'expérience vécue par Kate à partir du moment où elle se réveille sur le quai vide de la station est celle d'une perte de liberté. Elle se trouve littéralement enfermée dans ce lieu dont elle ne peut sortir. Et si elle peut, tant bien que mal, y circuler, les chemins qu'elle emprunte sont très fortement balisés de telle sorte que, par leur détermination structurelle, elle ne peut ni s'en écarter, ni y échapper.

Le sentiment d'enfermement, de cloisonnement que suscite le visionnage du film (et dont le personnage fait l'expérience) est solidement ancré dans le récit (Kate est enfermée dans la

station dont les grilles sont fermées), mais également sur les plans plastique et iconique. Le motif du quadrilatère et les grilles qu'il permet de dresser revient ainsi incessamment sur toute la durée du film et rappelle de manière permanente que le personnage ne peut sortir du lieu où il se trouve. Les carreaux du carrelage et les rectangles des murs de briques sont ainsi autant de grilles métaphoriques qui répondent aux grilles iconiques représentées en différents points du récit. Parmi les diverses grilles littérales auxquelles se heurte le personnage, citons celles que Kate découvre en tentant de quitter la station, celles aperçues dans les égouts, ou encore, en dehors des quatre séquences que nous avons choisi d'étudier, celles sur lesquelles elle bute suite à la disparition de Guy et celles qui constituent la cage dans laquelle Craig l'enferme. Dans ces deux scènes sa fuite est bloquée, dans le premier cas par une porte cadénassée et grillagée, et dans le second, par les barreaux de la cage sous-marine dans laquelle elle a été jetée. La multiplicité des cadres dans le cadre, lesquels enferment (plus qu'ils ne dynamisent) le récit dans l'image participe également du cloisonnement auquel Kate se trouve assujettie. La dimension contraignante des limites structurelles du labyrinthe sont ici soulignées. On peut ici parler de « labyrinthe-prison ».

La rhétorique de la répétition à l'œuvre pendant toute la durée du film renvoie elle aussi à l'idée d'enfermement. Les divers isomorphismes plastiques et iconiques, les alignements d'arcs de cercles, de quadrilatères, la multiplicité des cadres dans le cadre et les différentes symétries qui impriment l'œil renvoient à l'idée selon laquelle tout est toujours semblable et font écho à nos développements relatifs à l'absence d'avant et d'après. Un peu comme dans une prison, à vrai dire. Dans un tel lieu, le décor ne change jamais et les journées se succèdent invariablement. Et paradoxalement, l'idée de finitude spatiale va ici de pair avec la notion de temps infini. Ne dit-on pas, parfois, qu'un temps paraît sans fin parce qu'un segment de temps donné se répète ? On pense ainsi au personnage principal du *Jour de la Marmotte* (*Groundhog Day*, Ramis, 1993) qui ne peut « sortir du temps » et revit invariablement, chaque jour, les mêmes événements. Ce qui ne l'empêche pas, lui, de changer et de vivre intérieurement ce déplacement temporel et spatial qui lui est interdit dans le monde. Nous verrons plus tard que l'expérience vécue par l'héroïne de *Creep* n'est pas si différente de celle de Phil (interprété par le formidable Bill Murray). Pour l'heure, nous remarquerons simplement que la répétition renvoie à l'infini, et en l'occurrence à un parcours

en cercle ou en 8, sur lequel l'infortuné voyageur avancerait sans fin, sans jamais sortir d'une trajectoire en circuit fermé. L'itinéraire de Kate à l'intérieur du labyrinthe, enfermée dans ses murs et contrainte à avancer pour finalement revenir à son point de départ, évoque ainsi à bien des égards l'éternel retour dont nous avons parlé quelques pages auparavant.

Difficile de parler de liberté sans parler d'action, de mouvement, dans la mesure où ces deux pôles se définissent en grande partie l'un par rapport à l'autre. Dans le paragraphe précédent nous avons vu qu'il était possible pour un individu de se mouvoir tout en étant totalement déterminé par le parcours sur lequel il progresse. C'est également le cas de Kate. L'environnement dans lequel elle évolue s'impose ainsi totalement à elle. Le poids de la structure paraît insurmontable. Cette idée se décline de multiples manières à l'écran : sur le plan plastique notamment, par l'intermédiaire des cadres dans le cadre qui circonscrivent puissamment les faits et gestes du personnage, et sur le plan iconique via la mise en œuvre de la figure du tunnel, dans lequel on ne peut que sombrer (ou tomber). C'est au travers de cette figure que le caractère déterminant du contexte sur le sujet s'exprime avec le plus de force. Les plans et scènes dans lesquels le personnage progresse vers le centre de l'image, en arrière plan, sont nombreux et à chaque fois l'alignement de motifs (quadrilatères et arcs de cercle) encadre, détermine son cheminement. Elle ne peut échapper aux trajectoires qui se présentent à elle. Ces longs tubes dans lesquels elle ne peut qu'avancer (elle se sent/est poursuivie), et donc chuter, constituent par ailleurs une forme d'écho localisé sur le plan de la représentation, de la dynamique de contextualisation-décontextualisation en entonnoir qui traverse le film. Autrement dit, Kate circule dans un tube et c'est également au travers d'un tube que la caméra porte sur elle son regard. Tout ce qu'elle vit est donc déterminé à la fois par les structures spatiales du labyrinthe, et par le regard de plus en plus étroit que la caméra porte sur elle.

Ce regard si déterminant (celui du destinataire, mais aussi celui du spectateur) s'étend sur toute la durée du film et fait de l'expérience qui est représentée une sphère dont on ne peut sortir. L'unité de temps (celui d'une expérience racontée de manière linéaire) et le programme narratif du film, lequel accorde une place beaucoup plus importante à l'étape de

la traversée qu'à celles de l'entrée et de la sortie, renvoient ainsi tous deux à l'idée d'engagement dans l'action et donc à une forme d'impératif empirique pour le personnage et pour le spectateur. Cet impératif condamne Kate à aller de l'avant et pousse le spectateur à vivre dans l'instant et non dans l'étendue d'une structure narrative en plusieurs volets. L'immersion narrative qui en résulte tendant naturellement à interdire toutes formes de pauses, de raccourcis, de retours en arrière et d'accélération.

3.6.2 Perte de repères

Second constat, le labyrinthe que traverse le personnage principal de *Creep* est la source d'une perte de repères à la fois spatiale, existentielle et sociale.

La dimension spatiale, physique, est celle sur laquelle les repères du personnage se désintègrent en premier. À peine éveillée, sur le quai, Kate regarde de toutes parts, peut-être pour chercher de l'aide, mais aussi, probablement, en se demandant « où suis-je ? ». Après tout, se réveiller en étant complètement désorienté suite à une sieste, cela arrive à tout le monde. Dans le film, les interrogations du début préfigurent quelque chose de beaucoup plus profond, de plus permanent. Plusieurs situations se présentent ainsi dans lesquelles le personnage doit choisir entre telle ou telle direction. Pourtant, Kate ne connaît pas les lieux, elle décide donc dans le vide, de manière intuitive. La désorientation du personnage devient contagieuse et se transmet au spectateur au bout de quelques dizaines de minutes, au terme de deux ou trois scènes lors desquelles le personnage aboutit à une impasse ou hésite entre plusieurs voies. Sur le plan iconique, la perte de repère se traduit par l'invasion progressive, mais toujours plus forte, du hors-champ dans l'écran ou dans ses profondeurs. Par essence, le hors-champ renvoie à ce qui est caché, à ce qu'on ne peut connaître ou percevoir, à l'obscurité. Dans le hors-champ se perdent donc les repères visuels.

C'est par l'accumulation de zones cachées et de séquences dans lesquelles Kate doit choisir sans plan ni fil d'Ariane, que ce sentiment de désorientation se développe. Les répétitions évoquées précédemment y concourent également. Si tout est semblable, si tout se répète,

comment s'orienter ? Le visiteur est dès lors condamné à passer et repasser par les mêmes chemins sans s'en rendre compte. C'est d'ailleurs ce que suggère la séquence de course-poursuite dans les sous-terrains qui séparent le métro du repaire du tueur. Impossible, après avoir vu le film une dizaine de fois d'affirmer avec certitude que le personnage n'est passé qu'une seule fois par les différents chemins qu'on le voit emprunter dans cette séquence.

Ces différentes observations nous renvoient au labyrinthe que l'on connaît, celui que l'on a déjà parcouru et dans lequel il est difficile de se repérer et ce pour différentes raisons : parce qu'il est impossible d'avoir une vision d'ensemble du lieu, parce que se succèdent des croisements dont les différents horizons sont toujours plus ou moins les mêmes (une haie verte par exemple) et parce que, enfin, rien ne distingue vraiment un espace d'un autre. Une clarification s'impose. Nous avons parlé de ce labyrinthe connu (empiriquement ou a priori), celui que l'on a déjà parcouru l'été, en vacances, dans un champ ou dans les jardins d'un château européen. Or, tous les labyrinthes ne se ressemblent pas. Ce modèle de labyrinthe comportant des impasses, des fausses-routes et de multiples croisements (un « maze ») s'oppose au modèle du labyrinthe classique, à savoir au labyrinthe unidirectionnel que l'on retrouve sur les pièces de monnaie antiques et sur le sol de certaines églises moyenâgeuses. Ces labyrinthes-là guident (plus qu'ils ne désorientent) le héros vers un centre qui constitue l'ultime étape de son périple. Dans la mesure où ils ne comportent pas de croisements, aucun choix n'est nécessaire. Et si le lieu reste extrêmement déterminant sur le plan du mouvement, la perte de repères qu'il induit est moindre (en dehors d'un sentiment de « tournis »), car son tracé constitue en lui-même un fil qu'il suffit de suivre pour arriver au bout et revenir à l'entrée (qui est aussi la sortie). Le dédale de *Creep*, nous l'aurons compris n'appartient pas à cette dernière catégorie de labyrinthe. Il s'agit bien du lieu trompeur, aux couloirs inextricables dont parlaient les Anciens à propos du repaire du Minotaure. Et si, par sa structure, le lieu renvoie également aux labyrinthes de la Renaissance, le type de parcours qu'il offre n'a rien à voir avec la logique décorative et l'idée de jeu indissociables des labyrinthes de cette époque, car il ne s'agit que d'un lieu de perdition et de danger. Dans ce labyrinthe-là, on ne joue pas, on ne s'initie pas, on survit.

À cette perte de repères spatiaux se conjugue une perte de repères existentiels. Celle-ci se déploie sur différentes trames. La première, métaphorique, a trait au rapport à l'espoir de vie et à l'imminence de la mort. L'alternance de zones lumineuses et de zones obscures, d'espoir puis d'angoisse, suscite en soi une interrogation quant à l'issue de l'aventure. Après être tombée dans les eaux putrides des égouts, Kate se retrouve en pleine lumière avec la possibilité de fuir, mais l'obscurité finit par revenir. Et ainsi de suite, de telle manière que les frontières entre lumière et obscurité se brouillent. Et finalement, la mort peut surgir de la lumière (quand le tueur est présent dans la station, notamment quand il égorge le veilleur de nuit) et la vie de l'obscurité (George que l'on croyait mort réapparaît, Kate « gagne » sa vie dans les tunnels). D'où l'idée selon laquelle l'existence est volatile et donc tributaire d'une sorte de tremblement entre les pôles de l'espoir et de la fin. Ce sentiment de perte de repères existentiels se traduit par ailleurs au travers de la transformation que connaît le personnage de Kate. Légère, jolie, pleine d'assurance et de vie au début du récit, celle-ci est inéluctablement broyée par son expérience jusqu'à perdre le goût de cette vie, peut-être futile, dont elle jouissait sans complexes, jusqu'au mépris. Peut-être parce que contrairement à Thésée, elle pénètre de manière fortuite dans le labyrinthe, sans mission, sans cap, sans jamais dépasser l'impératif immédiat de la survie. Au contact de ce lieu hostile et de ses pièges, elle se trouve plongée dans un non-sens qui l'amène à perdre un à un ses attributs et certitudes : on tente de la violer, on lui ment, on refuse de l'aider (après qu'elle ait elle-même refusé d'aider un mendiant avant d'entrer dans la station), elle souffre, se blesse, se salit, tue et finit par ressembler à son tour à une clocharde (ayant perdu ses escarpins, elle porte de grosses chaussures, etc.). La perte de repères est ici imprimée durablement par l'expérience du labyrinthe. On sent bien qu'une fois le problème des repères spatiaux résolu, le désarroi existentiel du personnage perdurera. L'expérience aura donc temporairement brouillé ses repères spatiaux et l'aura humainement traumatisé.

Son sort eut peut-être été différent si elle avait été moins seule, si elle avait reçu une aide extérieure concrète et fiable, à la manière de Thésée confiant à la fois dans l'aide que lui apporte Ariane et dans ses aptitudes au combat. Dans *Creep*, les alliances avec d'autres personnages se font difficilement et se défont instantanément. Et chaque personnage, y compris Kate elle-même, est ambivalent. *Creep* présente à ce sujet des similitudes

significatives avec *Alice in Wonderland* (Geronimi, Jackson, Luske, 1951), film dans lequel la jeune Alice est constamment confrontée à des tiers auxquels elle ne peut faire confiance, voire complètement hostiles (cf. le « Mad Hatter », la « Reine », le « Cheshire Cat », etc.). Kate ne peut être une véritable héroïne, elle n'en a pas la carrure. Et les personnages secondaires ne peuvent lui conférer ce statut puisque eux-mêmes ne lui font pas confiance ou la considèrent avec défiance ou de manière perverse (cf. Guy et Craig, qui la voient comme un objet, à utiliser ou détruire). Des alliés sûrs, et prêts à offrir leur aide ou leur savoir-faire, constituent des repères importants dans un récit d'aventure. Ici, ces repères sociaux sont absents et le personnage principal est seul face aux épreuves qu'il traverse.

Kate est bien seule, mais c'est également le cas des personnes qu'elle croise pendant cette nuit d'horreur. Elles connaissent toutes une mort violente sans que personne ne vienne les aider. Sans que Kate, justement, ne soit en mesure de leur porter secours. Ainsi, à l'ambivalence des « donateurs » évoquée précédemment, répond l'impuissance de l'héroïne. Cette incapacité à aider l'autre (les « Athéniens » dans le mythe), qu'il s'agisse de Mandy qui aurait pu être secourue, ou des autres victimes, quelles qu'elles soient, contraste très nettement avec la position de pouvoir dans laquelle Kate se trouvait au début du film. Fièrre, rayonnante, elle pouvait alors jouer facilement de son pouvoir de séduction et de son aisance matérielle. Une fois dans le labyrinthe tout bascule. Elle perd les repères dont elle disposait dans sa relation à autrui et se révèle incapable de faire face.

3.6.3 Danger de mort

Le labyrinthe de *Creep*, comme celui du mythe, est un lieu obscur, morbide. C'est un lieu de mort et par certains côtés (nous l'avons déjà signalé) les sous-terrains représentés font penser à des catacombes, à des cryptes, et ce probablement en raison de deux éléments : l'obscurité et la présence de voûtes et d'arches. À ces différents indices s'ajoutent trois groupes d'observations à mi-chemin entre plasticité et iconicité qui font de la proximité de la mort l'une des principales veines de signification du film.

Nous avons déjà montré de quelle manière le hors-champ renvoie à la question de l'orientation et des repères. Nous n'avons pas, en revanche, examiné le rapport fondamental qu'entretiennent les hors-champs avec la menace et la possibilité de la mort. Souvenons-nous de nouveau des premières scènes du film. Très rapidement, nous interprétons, via un mécanisme indiciel (une pièce métallique perce le crâne d'un conducteur de métro), qu'une entité menaçante hante les couloirs du métro. À partir de là, à chaque fois qu'un hors-champ s'ouvre à l'écran le spectateur va imaginer que le tueur (qu'il ne peut encore nommer) s'y cache. Ce mécanisme opère au travers d'une combinaison rhétorique synecdoque-métonymie agencée sur un mode séquentiel. La synecdoque intervient lorsque le spectateur associe nécessairement l'existence d'un être qui tue (le tueur) à la main tenant la pièce métallique utilisée pour tuer le conducteur. Par la suite, l'Encyclopédie cinématographique du spectateur et ses connaissances récemment acquises dans le cadre du film (« il y a un tueur ») l'amèneront à envisager l'éventuelle existence d'un agresseur dans le hors-champ en fonction du rapport « habituel » (dans le genre, au cinéma, etc.) associant la présence d'un monstre ou d'un tueur à cet espace caché. Par conséquent, multiplier les hors-champ dans un film comme *Creep*, c'est inonder la surface de la pellicule d'une encre funeste.

L'hypothétique présence d'un tueur ou d'un monstre dans le hors-champ renvoie à la mort, ou plutôt à son éventualité. Mais le hors-champ, en tant que *representamen*, n'a pas le monopole de l'objet « mort ». Un autre signe peut y être associé et celui-ci prend, dans le film, la forme des tunnels et autres spirales qui aspirent en eux le personnage principal, à l'instar d'Alice dans le film d'animation des studios Disney. Les tubes et tunnels dans lesquels Kate progresse peuvent ainsi être reliés à l'idée de chute dans la mesure où tout retour en arrière paraît impossible (la menace représentée par le tueur bloque une telle manœuvre). Elle est condamnée à aller de l'avant. Et quand elle tombe dans un trou et qu'elle en ressort aussitôt, c'est pour tomber de nouveau sur le tueur. À maints égards, le parcours de Kate ressemble donc à une chute et renvoie en permanence à l'imminence de la mort. Cette association fonctionne sur la base d'une relation synecdotique causale qui suppose l'effet (la mort) par la cause (la chute). Difficile d'échapper à la tension ainsi traduite par les images, d'autant que, contrairement à Alice dont la chute se solde par un atterrissage en douceur (en tout cas sur le plan de son intégrité physique), le sordide réalisme des lieux dans lesquels

Kate évolue (à l'exception de la transition vers la maternité-laboratoire) n'aide pas le spectateur à appréhender ce qu'il perçoit avec distance. Si bien que, même si Kate ne tombe pas « réellement », on a pourtant le sentiment d'assister à une chute inéluctable vers un destin très sombre.

Ce sombre destin, dont les contours peuvent paraître abstraits, devient tout à fait lisible dès que la mort se manifeste concrètement à l'écran. Si la menace hante de manière permanente les couloirs du labyrinthe au moyen de divers hors-champs et autre plans en tunnel, elle se traduit régulièrement de manière visible sous les traits de l'agresseur et de ses victimes. Pas moins de six personnes sont ainsi assassinées sur la durée du film (sans compter Arthur, le vieil égoutier, et le second conducteur de métro). Dans chaque cas, le personnage principal est confronté à la réalité physique de ces meurtres, soit en y ayant assisté, soit en ayant vu le cadavre de la victime. Outre l'aspect physique répugnant du tueur, à la fois grotesque et malfaisant, son caractère insaisissable le rend imprévisible et donc susceptible de surgir à tout instant de l'obscurité, comme s'il avait le don d'ubiquité. Les corps de ses victimes, lesquels apparaissent un peu partout sur le parcours de Kate, renvoient à cette idée d'ubiquité. Par leur multiplicité et via la relation indicielle qui les relie, en tant que traces, à celui qui les a tuées, ces victimes font ainsi exister la mort et celui qui en est porteur en tout point du récit. D'où l'idée, là encore, d'un danger omniprésent.

3.7 Conclusion

L'excursion²⁶ que nous venons de réaliser en traversant les sentiers du sens proposés dans *Creep* nous a amené esquisser un premier portrait du labyrinthe, tel que celui-ci peut aujourd'hui se manifester dans le cinéma d'horreur. Ce travail nous a permis de dégager trois grands constats interprétatifs liés aux questions de la perte de liberté, de la perte de repères et du danger de mort. Il s'agit à présent de dépasser les frontières de ce seul film et de poursuivre notre chemin en mettant en perspective ces premières observations au travers d'un tour d'horizon complet des autres films de notre échantillon.

²⁶ Mot emprunté à Roland Barthes...

CHAPITRE IV

FORMES ET INTERPRÉTATION DE LA FIGURE DANS LE CINÉMA D'HORREUR

4.1 Introduction

À partir des principales observations plastiques, iconiques, spatio-temporelles et narratives issues de l'examen approfondi de *Creep*, une analyse comparative systématique des dix-sept autres films sélectionnés dans notre corpus a été réalisée. C'est cette discussion que nous nous proposons d'exposer dans les pages qui suivent.

Après avoir présenté dans le chapitre précédent différentes réflexions concernant la mise en œuvre de la figure du labyrinthe dans un film en particulier, voyons à présent si ces constats provisoires dépassent le périmètre de cette seule œuvre, et si ce que nous avons découvert se retrouve dans les autres films d'horreur dans lesquels des aventures labyrinthiques sont représentées. Chaque étape du parcours proposé dans ce chapitre prend pour point de départ l'une des conclusions issues du travail d'interprétation mené à partir de *Creep*. Le lecteur sera ainsi amené à se projeter dans l'interprétation des films de notre échantillon sous les différents angles de la perte de liberté, de la perte de repères et du danger de mort. Ce faisant il découvrira dans quelle mesure et de quelles manières ces thèmes s'y trouvent ou non traduits.

4.2 Perte de liberté ?

Enfermée derrière les grilles d'une station de métro et prise au piège dans un réseau de tubes et de grilles protéiformes, aussi bien iconiques que plastiques, l'héroïne de *Creep* est constamment confrontée au rétrécissement de ses marges de manœuvre. Qu'en est-il des héroïnes et des héros de *Shining*, d'*Aliens*, de *Cube* ou de *The Descent*, pour ne citer qu'eux ? C'est la question sur laquelle nous allons ici nous pencher, en nous interrogeant sur les rapports qu'entretiennent les films de notre corpus avec les problématiques de l'enfermement, de la répétition et de la détermination.

Ce n'est pas une surprise, l'idée d'enfermement occupe dans tous ces films une place fondamentale. Mais au-delà des associations facilement (voire naturellement) établies entre enfermement et lieu labyrinthique (grottes, réseaux de tunnels... labyrinthes), certains signes présents dans la plupart des films, et semblables pour partie à ceux identifiés dans *Creep*, renvoient plus particulièrement à cette idée. Une poignée de films parmi lesquels *Catacombs*, *Alien*³, *Mimic*, *Cube*, *Aliens*, *Silent Hill* et *Resident Evil* (voire *Inferno*) font eux aussi du motif de la grille (en tant que réseau de quadrilatères) un élément structurant venant contrarier les déplacements des héros. Presque tous, en revanche, comportent (comme *Creep*) de multiples plans dans lesquels des cadres diégétiques viennent s'ajouter en profondeur au cadre conventionnel de l'image.



4.1 *Inferno* : doublement cadré

La fréquence de ces plans archétypaux, dans lesquels un personnage est cadré dans le plan *avant* d'être cadré par la caméra, est tout à fait remarquable. Comme dans *Creep*, l'espace dans lequel les personnages peuvent évoluer est doublement balisé, d'où l'idée d'un univers clos, fini.

4.2 *Cube* : bloqués dans un cadre...4.3 *The Shining* : le décor, prison subliminale...

de *Dracula*, *Inferno*, *Catacombs*, *Alien*³, *House of 1000 Corpses* ainsi que ceux des trois films dont l'action se déroule dans des grottes (*The Cave*, *The Descent* et *WItHIN*) ; et enfin divers autres cadres diégétiques formés à partir d'une surface et d'un cadre, comme par exemple la bande de crépi blanc (délimitée par des rideaux) qui « inclut » Wendy, dans *The Shining*.

La multiplication de cadres dans le cadre se révèle donc être une figure plastique commune à la plupart des films articulés autour d'un récit labyrinthique. Ceci appelle plusieurs remarques. Parfois juxtaposé aux motifs de la grille et du quadrilatère dans l'espace de la représentation, ce dispositif suggère la notion d'enfermement dès l'étape du cadrage de la perception, avant même que le travail d'interprétation n'intervienne. Cette sorte de cadrage pré-interprétatif enferme le regard de l'interprète dans les limites d'un donné à voir décontextualisé. Ici, deux types de cadres coexistent distinctement à l'écran, celui du regard (celui-ci est canalisé par le cadre de l'image) et celui du donné à voir (ce qui est « dans le cadre qui est dans le cadre »). Ce qui fait écho, en nous projetant cette fois dans l'expérience empirique du labyrinthe, au regard que l'individu projette à un instant donné sur ce qui se présente à lui (c'est-à-dire l'ensemble de la surface visible et accessible sur laquelle son

Cet espace circonscrit dans le plan, mais indépendamment des limites connues de celui-ci, peut prendre plusieurs formes. Il peut s'agir des contours d'un « creux » architectural ou naturel (trappes, fenêtres, portes, tunnels ; galeries, failles, crevasses) ou encore des cadres plastiques délimités par le réseau de lignes et de surfaces d'un décor situé en arrière-plan. Citons par exemple : les trappes au travers desquelles les personnages de *Silent Hill*, *Mimic*, *Cube*, *El Laberinto del Fauno*, *Resident Evil* et *Vacancy* envisagent une issue ou chemin à emprunter ; les portes et les tunnels qui encadrent tous, à un moment ou à un autre, les héros et les victimes

attention se porte) et à ce qui, au milieu de cette surface visible, est déjà cadré par la structure du lieu (le « fond » du couloir formé par deux murs ou deux rangées de haies notamment). On constate dès lors que le dispositif du cadre dans le cadre filmique entretient un rapport analogique avec l'agencement particulier du regard et du donné à voir tels que ceux-ci se présentent dans le cadre de l'expérience empirique du labyrinthe. Autrement dit, ce dispositif constitue une traduction plastique des relations auxquelles le regard de celui qui traverse un tel lieu est assujéti.

Autre produit du travail d'interprétation effectué à partir de *Creep*, l'idée de voyage sans fin (l'« éternel retour » déjà évoqué précédemment) traverse elle aussi l'ensemble des œuvres de notre échantillon. Avec plus ou moins d'intensité et à partir de différentes répétitions de signes, elle participe elle aussi de la perte de liberté dont souffrent les personnages. Faute d'avant et d'après, les personnages risquent de rester échoués, et donc enfermés, dans un non-espace. Si, dans certains cas, la crainte de tourner en rond (et donc de ne pas progresser) est clairement évoquée par les personnages, comme dans *Resident Evil* ou *Cube*, l'idée selon laquelle l'expérience du labyrinthe relève de l'infini et de l'uniforme de manière générale sur une série de déclinaisons issues de la rhétorique de la répétition. Dans le cadre de l'analyse, nous avons identifié trois types de répétitions : la répétition de motifs iconiques et plastiques, la répétition de personnages et de visages et enfin diverses formes de rigidités ou d'uniformités chromatiques.

Les répétitions de *Creep* correspondent aux deux premières catégories. La troisième, celle des répétitions (ou « uniformités ») chromatiques ne concerne pas le film de Christopher Smith (ou alors marginalement). Cette catégorie, qui comprend les divers dispositifs et partis-pris esthétiques accordant à une couleur en particulier une place prépondérante dans l'ensemble des plans accompagnant la traversée du labyrinthe (ou du lieu labyrinthique), est pourtant celle dont les manifestations apparaissent le plus souvent dans notre corpus (dans deux films sur trois environ).



4.4 *House of 1000 Corpses* : noyée dans le bleu



4.5 *Alien*³ : un labyrinthe de rouille

Signalons ainsi le vert plus ou moins sombre des haies qui jalonnent les labyrinthe de *Shining* et de *Dracula* ; le filtre bleu au travers duquel le chemin de croix de Denise nous est présenté dans *House of 1000 Corpses* ; l'omniprésente obscurité régnant dans les cavernes de *The Descent* et de *WithIN*, mais aussi dans les « utility tunnels » de *Resident Evil* et dans les galeries souterraines de *Vacancy* ; les sépia-rouille des boyaux sous-terrains représentés dans *Alien*³ et *Mimic* ; les ténèbres bleutées de *The Cave* ; et enfin la grisaille des dédales d'*Aliens* et d'*Hellraiser II*. C'est vraisemblablement

l'unité de lieu qui préside à la « domination » d'une seule et même couleur. A contrario, les films dont les parcours se déploient sur différentes strates spatiales peuvent s'accommoder d'un éventail plus large de teintes. À l'instar de *Creep*, *El Laberinto del Fauno* promène ainsi son personnage principal, la petite Ophelia, d'un espace à un autre, correspondant chacun à un monde différent et répondant à des codes chromatiques spécifiques (l'obscurité des galeries souterraines où se trouve le crapaud géant, le repaire de l'ogre dont les tons oscillent entre or, gris et ocre, etc.).

Les deux autres catégories de répétitions s'illustrent chacune dans près d'une dizaine de films (et dans *Creep* donc). Parmi celles-ci, la catégorie des « répétitions de personnages » recouvre assez largement l'idée de double. Elle a trait à la multiplicité d'un personnage répété plusieurs fois, soit dans le reflet éventuellement menaçant d'un miroir, comme dans *The Shining*, *Inferno* et *Hellraiser II*, soit en tant qu'« Autre » évoluant simultanément dans un espace peuplé d'autres « exemplaires » de cet Autre (les monstres tous identiques d'*Aliens*, les deux assaillants masqués de *Vacancy*, les multiples infirmières démoniaques de *Silent Hill*, les jumelles de *The Shining*, etc.) ; soit en reproduisant, par mimétisme, l'apparence ou

les attitudes d'Autrui, comme par exemple les insectes géants de *Mimic* imitant le visage humain, ou le personnage de Kirsty, qui, dans *Hellraiser II* prend (littéralement) les traits de sa rivale Julia, ou encore le tueur-monstre de *Creep*, qui tente de reproduire les paroles de son ennemie et les gestes de son « père » médecin.



4.6 *Hellraiser II* · Tiffany confrontée à ses doubles



4.7 *Mimic* quand le monstre prend visage humain



4.8 *The Shining* isolé dans la géométrie des motifs



4.9 *El Laberinto del Fauno* · le couloir finit-il ?

Dernière catégorie de notre inventaire des répétitions, la répétition de motifs plastiques et iconiques correspond au cas de figure dans lequel un même motif coexiste avec de multiples doubles sur une surface donnée (comme les quadrilatères des grilles et des carrelages de *Creep*) et à celui dans lequel un motif se trouve répété en ligne (généralement dans l'axe de la ligne de fuite). Une large partie des films comporte ainsi des plans dans lesquels un même motif est répété sur une même surface : il peut s'agir de formes géométriques, comme par exemple les fenêtres rectangulaires de *Silent Hill* et d'*Inferno* ou les carrés de *Cube*, de motifs iconiques comme les

crânes de *Catacombs* et les « oiseaux » picturaux de M.C. Escher dans *Hellraiser II*, ou de motifs symboliques comme ceux (indiens ?) dont les sols de l'hôtel Overlook sont couverts

dans *The Shining*. Des alignements de motifs plastiques et iconiques se font par ailleurs voir dans *House of 1000 Corpses* (squelettes), *El Laberinto del Fauno* (arches et piliers), *Hellraiser II* (arches ; grues navales) *Catacombs* (pierres murales), *Inferno* (colonnes néo-classiques), *Vacancy* (ampoules électriques) ou *Alien*³ (bougies), etc.

Comme on le voit, la rhétorique de la répétition est commune à toutes les œuvres de notre échantillon (*Creep* y compris), même si le terrain sur lequel elle opère peut varier d'un film à l'autre. Au travers de la gamme de dispositifs et de motifs qui en découlent, les notions d'uniformité et d'infini surgissent et remettent en cause l'idée de progression, de déplacement, en laissant entendre que faute de « différence » l'avant risque fort de ressembler à l'après... si tant est qu'il soit possible de définir de telles positions spatio-temporelles sans points de référence. Et comment exercer une quelconque liberté faute de variété et de points de repère ?



4.10 *The Shining* : déterminé par la structure ?

Le troisième volet de nos observations liées à la perte de liberté dans *Creep* portait sur la notion de détermination. Nous avons ainsi montré que l'environnement dans lequel Kate était projetée s'imposait totalement à elle, par l'intermédiaire des diverses symétries aspirant ou écrasant le personnage vers/dans le centre de l'image (plans en tunnel notamment), par le jeu des cadres dans le cadre, au travers de la construction d'un point de vue en entonnoir sur la durée du film et, enfin, sous l'action d'un montage essentiellement articulé autour de la représentation d'une expérience « nécessaire », au sens philosophique du terme.

Plus encore que les notions d'enfermement et de répétitions, cette idée de détermination du cheminement (du destin) des personnages par divers facteurs, topographiques en particulier, se vérifie dans chacun des films. Elle se manifeste le plus souvent par de multiples symétries et par la composition de plans en tunnel dans lesquels les personnages sont amenés à avancer

(ou à « tomber », cf. nos développements sur ce point dans le chapitre précédent). Un ou plusieurs plans frontaux et symétriques (point de fuite au milieu de l'image) présentent ainsi l'un des personnages, la plupart du temps le héros, engagé (soit de dos, soit de face) dans un couloir, un tunnel, une galerie, etc. D'autres sont structurés de la même manière, mais aucun personnage n'y est encore représenté (ces plans succèdent en général à un plan de face sur le personnage qui s'apprête à avancer).



4.11 *Hellraiser II* : les couloirs de l'enfer



4.12 *Catacombs* : ceux des catacombes

Il est important d'insister sur la récurrence de ce principe de composition des plans, car il correspond à une représentation particulière de l'expérience du labyrinthe, laquelle n'a rien de « nécessaire » ou de naturel. Elle n'est pas incontournable. Il en existe d'autres. *The Shining*, à ce titre, propose deux types de représentations du parcours dans le labyrinthe : la première prend la forme des plans en tunnel évoqués ci-dessus, notamment lorsque Wendy et Danny se promènent dans le labyrinthe de haies, ou bien lorsque la caméra suit le parcours du garçonnet au guidon de son tricycle, dans les interminables couloirs de l'hôtel ; la seconde se traduit par un plan en plongée sur le labyrinthe, qu'on peut provisoirement envisager comme une totalité, et au milieu duquel on voit progresser les deux personnages. Qu'est-ce qui distingue ces deux approches d'un même objet ? Le point de vue. La seconde approche se caractérise par la mise en scène du regard d'un tiers (ici Jack Torrance, le père), seul capable d'appréhender le lieu dans son ensemble, car étant libre de le surplomber. La première, en revanche, celle qui est très nettement privilégiée dans l'ensemble des films, fait fusionner le regard du personnage et celui du spectateur et engage presque physiquement ce dernier dans l'immédiateté de l'expérience. De ces différents éléments nous pouvons ainsi conclure que la

représentation du labyrinthe et du récit labyrinthique dans le cinéma d'horreur passe systématiquement par l'engagement du spectateur aux côtés des personnages.

Pour éclairer notre propos, sortons quelques instants du champ d'étude de ce mémoire. Avant de nous lancer dans l'aventure, et après avoir longuement hésité, nous avons décidé d'exclure de notre corpus *Poltergeist*, le magnifique et terrifiant film de fantômes de Tobe Hooper et Steven Spielberg (Hooper, 1982). Dans ce film, la petite Carol Anne est littéralement aspirée dans un univers parallèle peuplé d'esprits aux intentions variables. Prisonnière de ce monde menaçant, perdue dans un environnement inconnu aux repères troubles, elle ne parvient à rejoindre la terre ferme que grâce à la corde qui la relie à sa mère... Pourquoi parler de ce film maintenant ? Parce que l'absence totale de plans montrant à quoi ressemble l'espace dans lequel erre Carol Anne coïncide avec le point de vue adopté dans la représentation du récit : celui des parents (tiers) qui attendent anxieusement le retour de leur fille de l'« autre côté », c'est-à-dire en dehors du labyrinthe. Ainsi, à aucun moment le spectateur n'est associé à l'odyssée de Carol Anne dans les limbes des non-morts. À aucun moment on ne voit ce qu'elle voit. La représentation n'épouse que le point de vue des parents et des médiums qui tentent, de l'extérieur, de la sauver, un peu comme si le mythe de Thésée était raconté par Ariane, laquelle n'aurait aucune idée de ce à quoi le labyrinthe pourrait ressembler...

Mais revenons à notre corpus. Comme dans *Creep*, donc, les personnages des différents films sont déterminés par des lieux qu'ils ne peuvent transformer, avec lesquels ils sont obligés de composer. La symétrie des plans renforce l'aspect écrasant des structures et renvoie au sentiment d'enfermement évoqué précédemment. Et quand cette symétrie se déploie dans un plan en tunnel, les personnages sont condamnés à aller de l'avant, comme aimantés par un point de fuite la plupart du temps inconnaissable. Déterminés par les lieux, déterminés par la structure des plans, tout autant que par l'unité de temps et par la structure narrative du film. Car dans la quasi-totalité des œuvres, le temps du labyrinthe est le temps d'une expérience, comme si le fait de traverser un tel lieu excluait purement et simplement la possibilité de faire une pause, d'en ressortir, d'aller et venir en somme. Seule véritable exception : *El Laberinto*

del Fauno. *The Shining* et *Alien*³ ont beau se dérouler sur plusieurs jours, jamais il n'est vraiment possible de distinguer nettement l'intérieur et l'extérieur du labyrinthe. Dans le film de Guillermo del Toro en revanche, Ofelia entre et sort du labyrinthe comme elle l'entend, même si sa « mission » l'oblige à y retourner pour faire face à différentes épreuves destinées à la rapprocher de son père, souverain du monde souterrain. Elle va et vient et on comprend qu'elle peut choisir ou non d'y retourner.

Avant de conclure sur la question de la perte de liberté, nous signalerons que si seul *Creep* s'appuie sur une véritable logique contextualisation-décontextualisation, cette différence opère sur le plan formel, mais assez peu sur celui de l'interprétation. Dans *Creep*, le spectateur est progressivement amené à se rapprocher de l'héroïne. Dans la plupart des autres films (*The Descent* en particulier), il est et reste très proche des personnages pendant toute la durée du récit. Ce qui au final tend vers la même chose, à savoir enfermer les personnages dans l'expérience qu'ils vivent et y associer le spectateur. Faute de temps, nous ne nous étendrons pas sur le sujet, mais nous nous risquons néanmoins à dire que, contrairement à *Creep*, ces films présupposent de manière beaucoup plus forte le rapport d'identification entre le spectateur et les personnages.

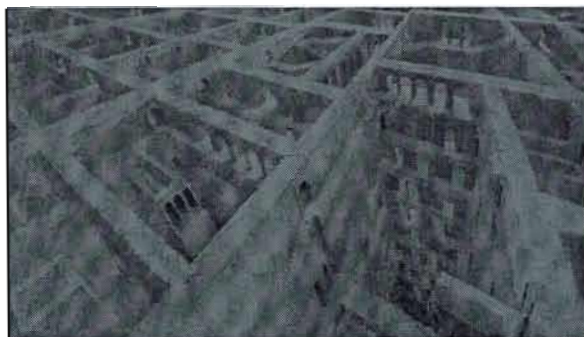
Comme dans le cas de *Creep*, les représentations du labyrinthe à l'œuvre dans les autres films traduisent une perte de liberté qui s'exprime à chaque fois, sous des formes marginalement différentes, au travers de l'idée d'enfermement, de la notion de répétition et des mécanismes de la détermination. Voir s'émietter son périmètre d'action et de pensée est donc le sort réservé au visiteur du labyrinthe des horreurs. Mais tout en étant ainsi entravé, celui-ci peut-il au moins se reconforter en vérifiant la solidité de ses repères ? Car après tout on attribue souvent la survie mentale et physique des prisonniers au fait d'avoir « trouvé » ou « gardé la Foi ». Que trouve-t-on dans les dédales de notre corpus ? C'est ce que nous allons examiner dans la section suivante consacrée à la question de la perte de repères.

4.3 Perte de repères ?

Plus encore que le sentiment d'enfermement, l'idée de perte de repères vient instantanément à l'esprit lorsqu'on pense au labyrinthe. Elle traverse également l'ensemble des films de notre corpus, à l'instar de notre film-référence examiné en détail dans le chapitre précédent. Elle n'opère pas, cependant, de la même manière et avec la même force.

4.3.1 Déséquilibres spatiaux

La question de l'orientation spatiale se pose d'emblée dans la moitié des œuvres de notre corpus. Dans les autres, elle surgit en cours de visionnage, lorsque l'expérience du labyrinthe se « réduit » à une séquence clairement délimitée du film. *Cube* et *The Descent* par exemple, se déroulent presque entièrement dans un labyrinthe (cube-prison géant ; grottes), comme *Creep*. Dans *Dracula* ou *Vacancy*, en revanche, la traversée du labyrinthe s'inscrit dans un programme narratif beaucoup plus vaste qui dépasse l'idée de repérage spatial dans un lieu menaçant. Mais que les aventures vécues par les personnages se déroulent entièrement ou pour partie dans les méandres d'un dédale, le problème du repérage demeure. Comme dans *Creep*, on assiste ainsi à de multiples scènes dans lesquelles les personnages hésitent entre plusieurs directions et dirigent leur regard en différents points de l'espace (notamment dans *Inferno*, *Vacancy*, *Hellraiser II*, *Catacombs*, *The Shining* et *House of 1000 Corpses*). Et même si cette hésitation n'est pas manifeste, les dialogues et le sens du récit ne cessent de nous rappeler qu'il est absolument vital pour les personnages de retrouver leur chemin (ou de trouver la sortie). C'est notamment le cas dans *The Cave*, *WithIN* et *The Descent*, les trois films de « cavernes », ou encore dans *Cube* et *Aliens*. Et dans la grande majorité des œuvres, les personnages ont à un moment ou à un autre accès à un plan (dont ils vont se servir) ou alors à une série de points de repères susceptibles de les aider à retrouver leur chemin et qu'ils vont donc devoir déchiffrer. Même *El Laberinto del Fauno*, qui s'écarte pourtant de la question du repérage pour se concentrer sur celle, plus large, du choix existentiel, comporte une scène dans laquelle un dessin du labyrinthe de pierre figure dans le livre-guide magique d'Ofelia.

4.13 Le « maze » de *The Shining*4.14 Celui d'*Hellraiser II*

Tous les films s'articulent donc entièrement ou pour partie, autour du thème du repérage spatial. Tous, mais à un degré moindre dans le cas de *El Laberinto del Fauno*. Nous avons déjà évoqué le fait que le personnage principal de ce film pouvait échapper au caractère structurant des lieux. On ne se dit pas, en effet, qu'Ofelia est prisonnière du labyrinthe et qu'elle est condamnée à relever le défi de l'orientation. Il s'agit plutôt pour elle de surmonter les épreuves qui lui sont soumises, lesquelles visent pour l'essentiel à récupérer des objets dans la « tanière » de telle ou telle entité menaçante (crapaud géant, ogre, père adoptif). Bien que la figure du

labyrinthe occupe une place fondamentale dans ce film, l'angoisse de la désorientation spatiale y est tout à fait secondaire. Ce constat peut être mis en parallèle avec le type de labyrinthe dans lequel s'engagent les personnages. Dans la lignée des labyrinthes d'églises et des plus anciennes représentations graphiques de ce type de lieu, le labyrinthe représenté dans le film de Guillermo del Toro est unidirectionnel. De multiples détours s'y succèdent, mais aucune impasse, fausse route ou croisement ne viennent perturber la circulation du visiteur. À l'inverse, les labyrinthes représentés dans tous les autres films (y compris *Creep*) sont multidirectionnels et trompeurs. Dans ces « mazes », l'orientation spatiale est une question de survie, comme dans le mythe. Des dédales « de fait » de *The Cave*, *Catacombs*, *Inferno* ou *Vacancy*, aux labyrinthes explicites de *Hellraiser II*, *Cube*, *The Shining*, et *Dracula*, le problème de l'orientation spatiale se pose ainsi systématiquement, à chaque nouvelle fourche, à chaque nouveau croisement. Et selon les choix que feront les personnages, leur vie (ou celle de leurs proches) sera plus ou moins exposée au danger.

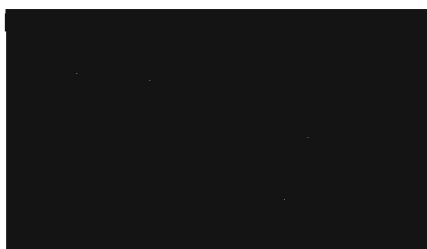
Dans *El Laberinto del Fauno*, le labyrinthe constitue plutôt un lieu de passage vers un autre monde, et dans un premier temps vers un centre à partir duquel des épreuves devront être accomplies avant de pouvoir accéder au Salut (dans le cas d'Ofelia, rejoindre son père fantasmé aux confins d'un monde féérique). Dans les autres films, le Salut correspond au contraire au monde que l'on a quitté avant d'entrer dans le dédale. Dans ce cas de figure, le labyrinthe n'est pas une passerelle, mais plutôt une forêt dont il faut à tout prix sortir pour revenir au village. Mais comment dans un tel lieu, retrouver (voire trouver) son chemin ?

Creep ne répond pas à cette question. Au cours de son périple, Kate n'a jamais accès au moindre plan ou à quelque indication ou trace lui permettant de se repérer. Elle retrouve son chemin (vers le quai de la station) de manière purement fortuite, au cours de la course-poursuite finale l'opposant au tueur. Quelques autres œuvres, parmi lesquelles *Dracula*, *Vacancy*, *Hellraiser II* et *House of 1000 Corpses* plongent également leurs personnages, dès leur incursion dans le lieu, dans un espace sans plans ou coordonnées visibles, et dans lequel ni traces ni indices ne renvoient à la structure globale du lieu (donc à son sens)²⁷.

Mais dans l'ensemble, contrairement à *Creep* donc, la plupart des films accordent une place décisive à une large variété de signes diégétiques (considérés comme réels dans la fiction) susceptibles de faciliter le repérage des personnages dans l'espace. Au moyen de cartes, de schémas, de traces et de divers dispositifs plus ou moins sophistiqués les héros de nos films essaient ainsi avec plus ou moins de succès de s'y retrouver. Leurs velléités d'orientation se font à partir de signes aussi bien iconiques (plans) qu'indiciels (traces dans la neige dans *The Shining*) et symboliques (coordonnées codées des pièces dans *Cube*). Si la moitié du temps deux de ces catégories se trouvent combinées (icônes-indices, icônes-symboles, etc.), on remarque néanmoins que la catégorie de signe qui revient le plus souvent (combinée, ou pas, à une autre) est l'icône. Là où le repérage de Thésée dans le mythe était de nature essentiellement indicielle (« le fil indique que je suis passé par là »), donc libre de tout code conventionnel et de tout travail d'interprétation, dans des œuvres telles que *Silent Hill*, *The Descent*, *The Cave* ou *Catacombs* l'orientation des personnages dépend très fortement de la

²⁷ Même si, parmi ces quatre derniers films, seul *Hellraiser II* met en scène, comme *Creep*, un espace suffisamment vaste pour que l'éventualité d'une perdition totale et durable soit envisageable.

représentation iconique du lieu. Dans ces quatre films, les personnages utilisent pour se repérer une carte papier ou électronique, ou bien un schéma de l'endroit où ils se trouvent. Leur rapport au lieu est donc médiatisé par une représentation physique de ce même lieu, réalisée soit par les personnages principaux eux-mêmes (le schéma du réseau de cavernes dans *The Cave* ; la cartographie incomplète de *Within*), soit par un tiers (les peintures rupestres de *The Descent* ; la carte de l'hôpital dans *Silent Hill*). Ce qui suggère un détachement progressif des repères disponibles (sensibles ?) au profit de repères raisonnés.



4.15 *Silent Hill* : là où il faut aller...



4.16 *Aliens* : fusées de repérage prêtes à être utilisées



4.17 *Catacombs* : le tracé des catacombes de Paris



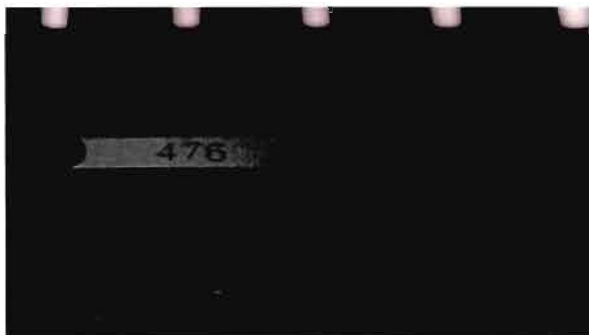
4.18 *The Cave* : schéma des cavernes

Cette différence majeure entre *Creep* et une large partie des films du corpus ne doit surtout pas laisser penser que repères et orientation vont de pair. Encore faut-il que les repères en question soient disponibles, fiables, compréhensibles, etc. Ainsi, il est important de noter que les personnages auxquels nous nous intéressons ici n'ont jamais la jouissance de ces diverses indications de manière continue et efficace, sur toute la durée de leur aventure. De cette accessibilité erratique à l'information naît l'incertitude. Incertitude qui correspond précisément à l'angoisse de la perte de repères. Dans *Silent Hill* par exemple, l'héroïne doit apprendre le plan du lieu, elle ne l'a pas sous la main pendant sa traversée et peut donc se perdre. Dans *Within*, les deux guides sont rapidement assassinés, les cordes de rappel sectionnées et le travail de cartographie abandonné, il faut donc trouver d'autres repères...

Quant à *Cube*, les repères existent, mais il faut les décoder : charge aux personnages de déterminer à quoi correspondent les nombres premiers gravés sur le seuil des sas séparant les différentes pièces du cube. Même dans un film comme *Aliens*, qui pourtant entretient une forte proximité avec le mythe (nous y reviendrons), les repères disponibles sont instables dans la mesure où le « fil électronique » (une montre-balise connectée à un émetteur) qui relie l'héroïne à la petite fille en détresse finit par être coupé.



4.19 *The Descent* : l'entrée et la sortie...



4.20 *Cube* : un nombre pour une position dans l'espace...

Mais face à l'incertitude et à l'instabilité de ces cartes, codes et autres fils d'Ariane actualisés, les personnages de notre corpus de films apportent des réponses : ils improvisent et inventent des solutions de rechange pour construire un repérage là où celui-ci fait défaut. Tout le contraire de l'héroïne de *Creep*, laquelle ne cherche jamais à développer par elle-même une représentation de l'espace dans lequel elle se trouve ou à se donner, à l'instar du Petit Poucet, les moyens de ses ambitions. Dans *Aliens* par exemple,

Ellen Ripley prend seule la décision d'emporter avec elle des fusées de repérage dans le nid des créatures (en plus sa « montre-balise »). Dans *The Descent*, les personnages perdus dans la grotte inexplorée finissent par identifier une sortie possible à partir de peintures rupestres qu'ils parviennent à interpréter. Dans *The Cave*, c'est le courant d'un torrent sous-terrain qui guide les héros vers la surface. Et dans *Cube*, enfin, le groupe de malheureux enfermés dans le mystérieux cube réussit, au bout d'intenses efforts intellectuels, à décoder le système de signes (nombre premiers) assigné au positionnement des différentes pièces. Et ainsi de suite.

Nous venons de le voir, la question de l'orientation se pose dans chacun des films du corpus de la même manière que dans *Creep*. Contrairement à *Creep* cependant, les personnages de

ces films ont presque à chaque fois accès, même provisoirement, à des objets et autres dispositifs (comparables au fil d'Ariane dans le mythe) à partir desquels ils peuvent « construire » leur orientation dans le labyrinthe. Ne pourrait-on, dès lors, conclure à la particularité de *Creep* sur cette question de la perte de repères ? Non, car si des repères tangibles sont occasionnellement accessibles aux personnages des autres films ou si ces derniers finissent par percevoir le secret du labyrinthe, soit ils n'en sortent pas, soit ils en sortent transformés (dans le mauvais sens du terme). D'où l'idée selon laquelle l'inefficacité de leur travail d'orientation aura causé leur perte.

Examinons à présent comment l'organisation des images traduit les difficultés de repérage auxquels les personnages sont confrontés. Comme dans le cas de *Creep*, le sentiment de désorientation qui s'empare du spectateur à la vue des films de notre corpus trouve en grande partie son origine dans les différents hors-champs vers lesquels glisse son regard. Les diverses mises en scène du hors-champ appellent à chaque fois deux questions : quoi ? et où ? Nous reviendrons sur la question « quoi ? » dans la section consacrée au danger de mort, mais pour l'heure, c'est sur la question « où ? » que nous allons nous pencher.

La plupart des films étudiés mettent en scène deux des trois types de hors-champs identifiés pendant l'analyse de *Creep*, film qui, a posteriori, apparaît comme une œuvre exploitant au maximum les possibilités de ce qui se trouve dans l'extension de l'image. À titre d'exemple, *Inferno* propose divers hors-champs latéraux et en profondeur, notamment quand Sarah s'apprête à s'engouffrer dans les caves de la bibliothèque, ou lorsque celle-ci, une fois engagée dans ce nouvel espace, est représentée un bref instant en plan rapproché, adossée au mur et regardant avec inquiétude vers la gauche de l'écran. Et dans *Silent Hill*, certains plans combinent à la fois un hors-champ latéral ou en profondeur et un hors-champ dans le cadre. C'est en particulier le cas des scènes dans lesquelles Rose part à la recherche d'Alessa dans les sous-sols de l'hôpital. Certains plans, très sombres, laissent toutefois deviner les hésitations du personnage et ses mouvements : tantôt on la voit s'engager dans un couloir dont on distingue les contours sans en percevoir l'issue (en profondeur), tantôt la caméra se rapproche d'elle et nous la présente de face, le buste dans l'axe, mais la tête et le regard tournés vers un hors-champ latéral. La co-présence de ces différents types de hors-champ

peut être facilement associée à la logique spatiale qui régit le déroulement du récit labyrinthique.

Ces différents éléments étant posés, quelques précisions doivent être apportées concernant l'attention plus ou moins grande accordée à telle ou telle dimension du hors-champ sur l'ensemble du corpus. Si, comme on l'a vu, chaque film déploie différentes combinaisons visuelles relevant du hors-champ, certains privilégient très nettement l'une ou l'autre de ses



4.21 *The Shining* : vers où Danny s'engage-t-il ?

dimensions. Premier constat, la grammaire visuelle associée au hors-champ dit « en profondeur », semble avoir été posée une bonne fois pour toutes par *The Shining* (dans les limites de notre échantillon de films). Aucun autre film (en dehors de *Creep*) n'explore avec autant d'insistance et de précision les dimensions cachées de ce qui se trouve dans les limites du cadre conventionnel de l'image.

Innombrables sont ainsi les plans dans lesquels les personnages peuvent voir ce qui se cache derrière l'angle d'un couloir, ou bien sont engagés sur une trajectoire qui les aspire vers une dimension cachée dans les limites du cadre. L'exemple le plus marquant concerne la séquence dans laquelle Danny zigzague dans les couloirs vides de l'hôtel et arrête soudainement la course de son tricycle à la vue des deux jumelles fantômes. Dans cette séquence, la caméra (et donc le regard du spectateur) suit fidèlement le cheminement de Danny, lequel représenté de dos et progressant dès lors vers le fond de l'image. Mais bien évidemment, comme la caméra reste en retrait et qu'elle n'épouse donc pas le regard du petit garçon, dès qu'un virage se présente ce dernier a nécessairement accès, pendant un bref instant, à une zone diégétique inconnue du spectateur, car momentanément masquée par l'angle du couloir (du labyrinthe). D'où un effet d'attente, facteur d'angoisse et une incertitude liée à la localisation de cet espace. Vers où va-t-il ? Que voit-il que je ne vois pas encore ? La séquence dans laquelle Wendy et Danny se promènent dans les allées du labyrinthe, dans le premier tiers du film, illustre également très bien ce point. Mais au bout du compte, si cette aspiration du regard et de la Raison vers une zone pourtant cachée du cadre fut l'un des principaux ressorts visuels de *The Shining* et des années

plus tard de *Creep*, et si elle s'insinue également dans quelques unes des œuvres de notre échantillon, elle ne constitue pas LA figure plastique commune à tous les films de labyrinthe. Pas plus d'ailleurs que le hors-champ latéral, qu'on retrouve dans de nombreux films, mais pas nécessairement dans tous.



4.22 *WithIN* : « où » n'existe plus



4.23 *Catacombs* : un océan de ténèbres

Si aucune « utilisation » du hors-champ ne paraît revenir systématiquement dans chacun des films de notre corpus, l'une d'entre elles semble se démarquer chronologiquement sur la période récente (depuis la fin des années 1990). Le hors-champ « dans le cadre » défini au chapitre précédent (invasion de l'obscurité dans l'image) revient ainsi dans neuf des onze films les plus récents. Des films comme *The Descent*, *WithIN*, *The Cave*, *Catacombs*, *Vacancy*, *Silent Hill*, *Mimic*, *House of 1000 Corpses* et dans une moindre mesure *Resident Evil*, comportent tous des plans dans lesquels les personnages se trouvent soit durablement

noyés dans l'obscurité (*The Descent*, *WithIN*, *The Cave*, *Catacombs*), soit provisoirement baignés dans les ténèbres. Comme dans *Creep*, le hors-champ vient ainsi, de manière quasi-systématique, contaminer la représentation du labyrinthe dans les films d'horreur, rendant plus complexe encore le travail d'orientation du personnage dans l'image et du spectateur sur l'image. Le caractère inextricable du lieu étant considéré comme acquis (on « sait » déjà qu'il s'agit d'un « maze »), l'image se retranche dans le néant, consacrant ainsi une perte totale de repères sur le plan spatial, car c'est finalement dans la nuit que les repères visuels sont définitivement abolis. On assiste ainsi à un très net obscurcissement de la représentation du labyrinthe dans le cinéma d'horreur depuis *Cube*, notamment, film sorti en 1997 et dans lequel le hors-champ, toutes catégories confondues, n'est pas ou peu exploité. Et même si les labyrinthes représentés dans *Aliens*, *Alien³*, *Dracula* ou *Hellraiser II* renvoient au monde nocturne (traversée en pleine nuit ; parcours sous-terrains...) et accordent à l'obscurité une

place significative, jamais leur mise en images ne laisse véritablement se déverser les ténèbres, contrairement aux « films de cavernes » évoqués précédemment et dans lesquels des étendues de noir profond viennent gommer de larges portions du champ iconique.



4.24 *Cube* : un cube, parmi d'autres cubes, dans un cube...

Revenons à présent à *Cube*. Nous l'avons déjà signalé, le sentiment de perte de repères que suscite ce film n'est pas relié à une organisation particulière de la dialectique champ / hors-champ. Pour cela, il aurait fallu que soient tracées des trajectoires iconiques vers l'extérieur et les profondeurs

du cadre, des « alternatives » spatiales en somme. Ici, le caractère imposant des lieux (chaque pièce est un cube, pas de couloirs) interdit la mise en perspective qui rendrait possible l'existence d'un ailleurs²⁸. Et bien que chaque recoin de l'image soit éclairé, le visiteur n'en sait pas forcément plus sur sa position dans l'espace. Alors à quoi tient la désorientation qui, dans ce film, gagne les personnages et le spectateur ? Aux différentes répétitions plastiques et iconiques qui accompagnent le récit. Dans *Cube*, plus encore que dans *Creep*, la désorientation surgit ainsi fondamentalement de la rhétorique de la répétition à laquelle le récit colle implacablement. L'attention et l'expérience des personnages (et celles du spectateur) sont en effet emportées pendant toute la durée du film dans une succession d'espaces tous identiques (des pièces cubiques) où, à chaque nouvelle incursion, se pose de nouveau la question de l'orientation.

Qu'en est-il dans les autres films ? Nous avons vu de quelle manière les répétitions qui structurent (même partiellement) la plupart des œuvres de notre échantillon peuvent renvoyer à la notion d'enfermement. L'examen comparatif auquel nous nous sommes astreints nous aura permis de réaliser qu'elles peuvent également renvoyer au sentiment de désorientation. Mais, pour ce faire, elles doivent à la fois s'inscrire dans une certaine épaisseur temporelle et

²⁸ Nous laissons volontairement de côté les scènes dans lesquelles les personnages parviennent au « bord » du cube, dans la mesure où celles-ci ne correspondent pas à la réalité vécue sur la durée par les personnages mais à l'aboutissement de leur périple.

contribuer à la construction d'une durée. Dit autrement, certains films comportent des plans dans lesquels la répétition de certains motifs suffit à stopper et donc à enfermer le mouvement du personnage, mais un tel dispositif, s'il ne se matérialise que le temps d'une scène ou d'un plan, ne suffira pas à égarer le spectateur. Prenons pour exemple la scène dans laquelle Ofelia entre dans le couloir qui doit la mener vers l'ogre (in *El Laberinto del Fauno*) : les différents plans l'enferment effectivement dans un alignement indifférencié de lignes et de surfaces, mais la durée de la scène (courte) et son emplacement relativement aux scènes qui la précèdent et qui la suivent (il ne s'agit que d'un passage entre deux espaces distincts) ne suscitent pas un sentiment de désorientation. De manière hypothétique, si la traversée de ce couloir s'était répétée et étendue dans le temps, peut-être un tel sentiment eut-il pu germer, comme par exemple dans *The Shining*, quand Danny et sa mère parcourent le labyrinthe, ou dans *Hellraiser II*, au gré des multiples déplacements de Tiffany et de Kirsty dans l'inférieur dédale. Dans ces deux films, outre les diverses répétitions iconiques et plastiques que convoient les images (motifs géométriques, couleurs), de multiples plans presque identiques sont répétés, ce qui suggère l'idée d'un mouvement sans déplacement. Les personnages sont à chaque fois représentés en train de marcher ou de courir, mais la monotonie de l'environnement dans lequel ils évoluent ne permet pas de dire s'ils ont réellement parcouru une distance donnée entre deux points clairement identifiés. Pour que la rhétorique de la répétition puisse contribuer à l'effondrement des repères du personnage (ou du spectateur), il faut donc qu'elle se confonde au moins temporairement avec le découpage du film (répétitions de plans sur la durée). C'est le cas dans quelques autres films en dehors de ceux que nous venons de citer (dans *Alien*³ et *Catacombs* notamment), mais pas dans tous. Ou alors selon des modalités visuelles légèrement différentes...

Pourquoi cette précaution rhétorique ? Pourquoi laisser entendre une chose et son contraire en affirmant que répétition et durée ne fusionnent que dans certains films, tout en suggérant leur possible coopération dans d'autres œuvres, sous une autre forme ? Parce que même si l'obscurité qui envahit durablement les plans de certains de ces films relève davantage de la continuité des surfaces, que de la succession des lignes (ce à quoi l'idée de répétition renvoie spontanément), elle peut selon nous, en vertu de la disparition du marquage plastique de la *différence* qu'elle induit, être assimilée à une répétition chromatique. C'est notamment le cas

dans *The Descent* et dans *WithIN*, deux films dont le récit se déploie essentiellement dans des grottes inexplorées et dans lesquels chaque plan, sur toute la durée de l'action, est largement inondé de noir. Outre une abolition partielle des repères visuels qui perturbe le travail d'interprétation, la conséquence de ce parti-pris plastique est la mise en suspend de l'« avant » et de l'« après ». Ni le spectateur, ni le personnage ne peuvent, dans ces films, distinguer un espace d'un autre ou se dire « je suis ou je ne suis pas, déjà, passé par là ». On assiste donc bien, là aussi, à la rencontre d'un flux temporel (durée) et d'un flux visuel (isomorphismes plastiques) et c'est de cette rencontre que naît le sentiment de désorientation. C'est la raison pour laquelle nous pouvons finalement inclure dans un même groupe *The Shining*, *Hellraiser II*, *Creep*, *Catacombs*, *Vacancy* (il y a bien durée et répétition même si la traversée est courte) *The Descent*, *The Cave*, *WithIN*, *Alien*³ et *Cube*.

Cette notion de durée est fondamentale. C'est par la durée que le caractère contraignant et trompeur du labyrinthe se vérifie. Ainsi, ce n'est qu'après plusieurs détours et allers-retours infructueux dans ses allées que le doute s'instaure. Et qu'est-ce que la durée sinon la sensation d'une immersion dans l'expérience ? En cela, nous voyons bien comment des films comme *The Shining* ou *Cube* s'écartent du modèle de récit auquel appartient le mythe de Thésée et du Minotaure. C'est déjà ce que nous avons identifié lors de l'analyse de *Creep* et cela se confirme à présent. Dans les trois films cités, un véritable temps est consacré à l'exploration des couloirs du labyrinthe, temps pendant lequel une sensation de déséquilibre spatial s'impose au spectateur, par regards interposés. Ce temps de la traversée, en tant qu'étape d'un programme narratif et invitation à vivre une expérience, n'est pas celui du mythe. Implicite dans le mythe, la perte de repères spatiaux est en revanche au cœur des récits filmiques qui aujourd'hui l'actualisent.

4.3.2 Déséquilibre existentiel

Nous avons souligné dans le chapitre précédent, qu'à la perte de repères affectant Kate sur le plan spatial, correspondait l'érosion de certains de ses repères existentiels et sociaux. La débâcle du sens vécue par l'héroïne de *Creep* touchait ainsi aussi bien à la question des limites entre la vie et la mort, qu'à celles de son rôle et de son destin. Serpenteant entre des zones tour à tour obscures et lumineuses susceptibles d'offrir le pire comme le meilleur, la jeune femme se trouvait pour ainsi dire livrée au temps et aux événements sans que jamais le sens de son expérience ne lui apparaisse.

Cette interprétation vaut également pour certains films de notre échantillon, mais pas pour la majorité d'entre eux. L'analyse comparative des différentes œuvres montre ainsi que *Creep* appartient de manière très marquée au tiercé de tête des films de labyrinthe les plus pessimistes de notre corpus (avec *Catacombs* et *The Descent* probablement). Tout d'abord, contrairement à Kate, la plupart des personnages des autres films attribuent un sens à leur expérience. Soit ils entrent volontairement dans le labyrinthe afin d'y remplir une mission (sauver un proche le plus souvent), soit ils s'y trouvent projetés, plus ou moins volontairement, mais parviennent en chemin à se dépasser pour aider leur prochain et/ou atteindre un but personnel nouvellement défini in situ. Prenons par exemple *Aliens*. Dans ce film, le personnage interprété par Sigourney Weaver prend seul la décision de pénétrer dans les profondeurs de la station pour aller y secourir la petite fille prisonnière des créatures. Idem dans *Silent Hill*, *Dracula*, *Mimic*, *Hellraiser II* et *Inferno*, films dans lesquels, respectivement, une mère veut sauver sa fille adoptive prisonnière d'un esprit démoniaque, une jeune fille vient en aide à son amie agressée sexuellement par un vampire, deux scientifiques s'attaquent aux insectes géants qui menacent la population d'une ville, une jeune femme se rend en Enfer pour y retrouver son père et protéger sa jeune amie, un homme part à la recherche de sa sœur disparue dans les entrailles d'un mystérieux immeuble. Les héros de chacun de ces films sont donc tous des descendants directs de Thésée dans la mesure où ils entrent dans le labyrinthe pour aller y sauver quelqu'un. Et quand la mission n'est pas écrite dès le début, le personnage finit au bout d'un certain à temps par jouer un rôle en

quelque sorte déjà écrit pour lui. Il sait ce que les autres ne savent pas, mais sans avoir d'emblée décidé d'« y aller ». C'est ainsi que l'architecte de *Cube* finit par remplacer le policier dans le rôle du héros, que dans *Resident Evil*, Alice se souvient de sa mission en cours de route (mettre un terme aux dangereuses manipulations bio-chimiques d'une grande compagnie), et que le lieutenant Ellen Ripley reprend tout naturellement du service contre les féroces « xénomorphes » dans *Alien*³. Et quand le personnage n'a pas de mission (prévue ou sous-jacente), il est mu par les obligations qu'impliquent son rôle de leader, d'époux ou d'enfant (*The Cave*, *WithIN*, *Vacancy*, *El Laberinto del Fauno*). Rien de tout cela dans *Creep*. Au bout du compte, seuls quatre des dix-sept films que compte notre corpus mettent en scène des personnages totalement dépourvus de mission et inaptes à trouver un sens dans l'action autre que celui de la survie individuelle (*The Shining*, *The Descent*, *Catacombs* et *House of 1000 Corpses*).



4.25 *Silent Hill* Rose, se réveille entre deux mondes...

De même, les constats dressés suite à l'analyse de *Creep* et ayant trait à la volatilité des frontières entre vie et mort ne s'appliquent que partiellement aux autres films. Dans l'ensemble (les deux-tiers des films étudiés), vie et mort y sont délimités de manière binaire et stable, l'obscurité correspondant au lieu de la souffrance et de

la mort, et la lumière du jour renvoyant à la vie, au Salut, à l'« avant », c'est-à-dire au quotidien rassurant et confortable vers lequel on ne peut que souhaiter retourner. Parmi les œuvres qui échappent à ce modèle, signalons toutefois *Silent Hill*, film dans lequel une lumière laiteuse enveloppe continuellement Rose, comme si celle-ci était bloquée entre deux mondes, ou encore *Hellraiser II*, où les enfers ne paraissent pas forcément plus obscurs que certains espaces terrestres, ce qui contribue d'ailleurs à étayer l'idée (développée visuellement dans le film) selon laquelle la membrane qui sépare notre monde de celui des démons est plus que poreuse...

En ce qui concerne le sort du personnage en fin de parcours (à la sortie du labyrinthe), on constate en revanche qu'une bonne partie du pessimisme de *Creep* est partagée par la majorité des films de l'échantillon. Et comme dans *Creep*, même si les personnages principaux survivent, le plus souvent ils sortent du labyrinthe en y ayant laissé une importante partie d'eux-mêmes.

À ce propos, il est intéressant de noter que si, dans dix films sur dix-sept, le personnage principal sort vivant (au sens strict du terme) du labyrinthe, seuls quatre films laissent leur héros sortir à peu près indemnes de leur calvaire (*Aliens*, *Vacancy*, *Mimic* et *Dracula*), c'est-à-dire ayant physiquement atteint une zone extérieure au dédale, sans y avoir laissé trop de plumes. Car dans la grande majorité des œuvres étudiées, les personnages meurent dans le labyrinthe ou n'en sortent pas (six films), s'y transforment ou en ressortent « damnés » (trois films) ou y perdent un proche parent (quatre films). Ainsi, Sarah ne parvient pas à sortir des grottes de *The Descent*, on la voit perdue, échouée elle aussi, en proie à des hallucinations dans lesquelles elle célèbre l'anniversaire de son défunt fils. Quant aux héros et héroïnes de *Cube*, *El Laberinto del Fauno*, *Silent Hill*, *Alien³* et *WithIN*, tous trouvent la mort au cours de leur traversée, même si pour la petite Ofelia (*El Laberinto del Fauno*) la mort est une passerelle vers un monde imaginaire peuplé d'êtres bienveillants, et si Rose est déjà morte quand elle tente de sauver sa fille (*Silent Hill*).

Les personnages principaux de *The Cave*, *Catacombs*, *Resident Evil* et *House of 1000 Corpses* sont pour leur part, comme dans *Creep*, profondément marqués par l'expérience traumatisante du labyrinthe. Dans certains cas, celle-ci les transforme littéralement. Jack, le leader du groupe de spéléologues de *The Cave*, se transforme ainsi en « démon ailé » ; Victoria, la fragile touriste de *Catacombs* se mue en tueuse au terme d'un fratricide vengeur ; et Alice, la jeune femme amnésique de *Resident Evil* est finalement trahie par son amant et ne sort du labyrinthe que pour retrouver un monde contaminé par une sorte de « Minotaure viral ». Enfin, les héros de *The Shining*, *House of 1000 Corpses*, *Inferno* et *Hellraiser II* ont tous en commun d'avoir perdu un proche (parent, ami) au terme de leur aventure.

4.3.3 Déséquilibres sociaux

« Où suis-je ? » ; « Pour quoi ? ». Deux questions auxquelles il est difficile de répondre faute de signes-repères et d'interprétants stables. À celles-ci s'ajoute une troisième interrogation : celle du lien social, celle qui nous amène à nous demander « Avec qui ? ». *Creep* y répond en nous disant au mieux « je ne sais pas » et au pire « personne ». Nous allons voir que dans leur grande majorité, les autres films de notre corpus tiennent le même discours.

À l'exception de *Mimic*, dans lequel le policier Noir est détenteur d'un savoir topographique dont il fait profiter les autres personnages pendant toute la durée de leurs pérégrinations, la fonction de donatrice exercée par Ariane dans le mythe est contrariée, voire absente dans les films étudiés. Comme dans *Creep*, les personnages de ces films sont amenés à trouver par eux-mêmes le chemin de la sortie. Pour se doter de fils, de plans, c'est-à-dire pour trouver la « solution » du lieu, les personnages ne peuvent compter que sur eux-mêmes, sur leur Raison donc, et improviser en tenant compte du caractère éphémère voire risqué de certaines alliances. Il s'agit alors, comme nous l'avons vu précédemment, d'interpréter des indices, de déchiffrer des codes ou de se fier à son intuition. Même dans *Aliens*, dont nous avons déjà questionné la proximité narrative avec le mythe (notamment concernant la mission à mener), Ripley est seule en charge de son destin et de celui de la petite fille qu'elle veut sauver. Elle seule se dote des fusées de repérage et elle seule définit l'usage de la montre-balise remise plus tôt dans le récit par le Caporal Hicks.

Si, dans certains cas (comme dans *Creep* encore une fois), un personnage peut surgir et donner des indications relatives à la configuration spatiale des lieux, son rôle s'arrête rapidement du fait de sa nature ambivalente (comme Christabella dans *Silent Hill* ou le Faune dans *El Laberinto del Fauno*) ou en raison du caractère provisoire de sa présence dans le récit. Car dans le mythe, non seulement Ariane est bienveillante, mais elle le reste. Elle ne meurt pas, elle ne s'absente pas, elle ne trahit pas, etc. C'est bien à elle que le destin de Thésée est arrimé, tel un navire au quai rassurant de son port d'attache. Ce fil semble-t-il

indestructible qui lie Ariane et Thésée renvoie à l'idée de sécurité et à celle de certitude. Deux repères considérablement mis à mal dans les films de notre échantillon.

La mise en scène de groupes de personnes (en lieu et place du héros isolé) en tant que personnages principaux dans près de la moitié des films, pourrait laisser croire à une forme de Salut dans la solidarité, faute d'appui extérieur. En y regardant de plus près, et cela ne fait que confirmer ce que nous disions auparavant, on constate qu'une fois confrontés à la complexité et au danger, ces personnages sont toujours aussi seuls. Sous les effets conjugués de la tyrannie de la panique, de la collision des affects et des intérêts (survivre), et du repli sur soi qui en découle, on assiste ainsi dans des films comme *Cube*, *The Descent*, *The Cave*, *WithIN*, *Resident Evil*, et à un degré moindre dans *Alien*³, à une dissolution partielle ou totale de liens sociaux soit historiquement pré-existants (familiaux, amicaux, professionnels, etc.), soit conventionnels (être courtois ; se serrer les coudes en cas de « coup dur »). Dans *WithIN*, par exemple, dès les premières difficultés rencontrées par le groupe de spéléologues (perdus, coupés du monde extérieur), le leader du groupe fait l'objet de reproches de la part d'un de ses camarades, ce qui sape sa légitimité en tant que chef ; dans *Cube*, le groupe spontanément organisé autour du policier finit par se rebeller contre lui au vu de ses comportements violents et de sa soif obsessionnelle de contrôle ; et dans *Resident Evil* des dissensions se développent petit à petit, le groupe se fragmente et l'amant amnésique de l'héroïne se révèle être un traître. Même si, dans *Vacancy*, les différentes épreuves qui se présentent contribuent à ressouder un couple fragilisé par la mort d'un enfant, la traversée du labyrinthe a plutôt tendance, dans l'ensemble, à faire éclater les relations entre les personnages, d'où l'idée, là encore, d'une perte de repères : « Je ne peux plus faire confiance, je ne peux plus compter sur personne » ; « Autrui ne peut plus m'aider donc je suis seul ».

Parmi les films articulés autour d'un seul et unique héros labyrinthique certains laissent entendre avec force, peut-être plus encore que *Creep*, que le labyrinthe est plus spécifiquement un lieu propice à la désintégration des liens affectifs (par opposition au lien au donateur, qui renvoie aux notions de partage de connaissances et de savoirs-faire). En témoignent notamment *The Shining*, dans lequel un enfant tend un piège à son père qui

cherche à le tuer, *Catacombs*, où l'héroïne se venge de sa sœur en la tuant ou encore *Dracula*, dans lequel la tendre et fraternelle amitié de Mina et Lucy se trouve compromise par la contamination mortelle de cette dernière.

Rupture du lien avec le donateur, affaiblissement voire disparition des liens affectifs, tels sont les bouleversements qui affectent le rapport au monde des personnages. Ces derniers perdent ainsi progressivement une part de leur « socialité » dans les couloirs du labyrinthe. Comment dès lors aller vers l'Autre si notre socle social vacille ? Comment être « avec » quand les variables du système convergent toutes vers elles-mêmes, quand le repli sur soi se généralise ? Ces questions restent tristement sans réponses au vu des différents films de notre corpus, car dans l'ensemble, les œuvres étudiées parlent essentiellement d'échec. À la perte de lien social vécue par certains de nos héros correspond ainsi une impuissance (comme celle de Kate dans *Creep*), une incapacité à aider l'autre. Même dans le cas où le héros parvient à sauver son « Athénien » ou son « Athénienne », combien doivent mourir pour en arriver là ? Et parfois, le sauvetage échoue purement et simplement, comme dans *Inferno* (la sœur est morte), *Silent Hill* (la mère et la fille sont en réalité décédées dès l'accident de voiture initial), *Dracula* (Lucy est déjà condamnée) ou encore *The Cave*, *WithIN* et *The Descent*, films dans lesquels presque tous les personnages perdent la vie.

Nous venons de voir de quelles manières et dans quelle mesure l'interprétation des films de notre échantillon sur le thème de la perte de repères était cohérente avec celle de *Creep*. Nous avons notamment montré que la question de l'orientation était véritablement au cœur de ces différents récits, lesquels mettent presque tous en scène un seul et même type de labyrinthe (le « maze ») à partir des diverses conjugaisons de deux figures visuelles complémentaires : le hors-champ et la répétition. Nous avons par ailleurs constaté qu'en dépit du surplus de sens attribuable aux principaux personnages de ces films (mission de sauvetage, sens « dans l'action »), le sort qui leur est souvent réservé n'est pas très différent de celui de l'héroïne de *Creep* : ils finissent ainsi traumatisés, blessés, esseulés, épuisés, transformés, et dans certains cas irrémédiablement vaincus. Enfin, nous avons mis en lumière l'unicité du discours tenu dans l'ensemble des films, aux côtés de *Creep*, concernant la question des repères sociaux des

personnages, discours qui proclame distinctement la faillite du donateur (Ariane) et l'avènement du héros solitaire condamné à être omniscient.

Juxtaposés les uns aux autres, ces multiples déséquilibres renvoient tous à la même idée : à l'imminence de la chute. Mais à quoi allons-nous précisément nous exposer pendant et au bout de cette chute ? C'est ce sur quoi nous allons nous pencher (sans trébucher) dans la prochaine section.

4.4 Danger de mort ?

Difficile, voire impossible, d'imaginer un film d'horreur dont la Mort (ou son corollaire : la souffrance), en tant qu'idée ou que réalité visuelle, serait absente. Ainsi, dans la totalité des œuvres que compte notre corpus (y compris *Creep*), la Mort rôde et détermine les pensées et les actions des personnages. Il ne s'agit donc pas dans cette dernière section de nous appesantir sur l'existence ou sur l'absence d'un danger de mort puisque celui-ci est là et bien là. Ce qui nous intéresse ici concerne plutôt la représentation de la Mort dans des récits en images articulés autour de la figure du labyrinthe. Nous allons ainsi vérifier si son inquiétante présence se traduit de la même manière que dans *Creep*, c'est-à-dire au travers, principalement, des caractéristiques du lieu où se déroule l'action, des différents hors-champ, de la figure du tunnel, et du personnage de l'agresseur.

Premier constat, dans la totalité des films de notre échantillon à l'exception de *Cube*, les labyrinthes (implicites ou explicites) que parcourent les personnages sont des lieux obscurs, soit par nature, soit parce que l'action s'y déroule de nuit (*El Laberinto del Fauno*, *Dracula*, le dernier quart d'heure de *The Shining*). Le cas de figure dans lequel le labyrinthe est obscur « par nature » est celui qui revient le plus souvent. Dans les deux tiers des films, en effet, les espaces représentés à l'écran (ou en tout cas une partie importante d'entre eux) et dans lesquels l'action se déroule sont des lieux habituellement (selon notre Encyclopédie) ou naturellement privés de lumière. Ainsi, dans la quasi-totalité de ces films, le labyrinthe est un lieu souterrain, sale, abandonné (galeries souterraines, grottes, tunnels du métro, catacombes,

caves, etc.). Et quand ce sombre labyrinthe n'est pas un lieu souterrain, il appartient à la catégorie des espaces où l'on ne va pas, à la sphère des espaces interdits, cachés, soit en raison de leur dangerosité, soit du fait de leur inaccessibilité (la prison semi-abandonnée de *Alien*³, les couloirs de l'Enfer dans *Hellraiser II* et les pièces cachées et autres passages secrets présents dans *Inferno*). Comme dans *Creep*, le labyrinthe est donc dans la plupart des films un monde du dessous, un espace lugubre qui renvoie au tombeau, à la mort déjà consommée des Êtres à jamais ensevelis en deçà du monde. Car celui qui explore les profondeurs terrestres entreprend une sorte de voyage vers ce qui n'est plus. Il vient ainsi côtoyer avant l'heure cette lande de poussière à laquelle il retournera un jour, définitivement.

Si, dans le mythe, le labyrinthe est effectivement un lieu de mort dans la mesure où de jeunes gens y sont régulièrement jetés en pâture au Minotaure, diverses interprétations s'affrontent sur la question de savoir si le chef d'œuvre architectural de Dédale est, oui ou non, un lieu souterrain et obscur. En nous replongeant brièvement dans les évocations du mythe héritées de Catulle, Ovide et Virgile, nous constatons que seul Ovide (Ovide, 2003) signale la nature obscure du lieu, mais sans jamais faire référence à sa position relative. Il dit ainsi, à propos du Minotaure : « Minos décide d'éloigner de sa demeure cet objet de honte et de l'enfermer dans les multiples détours d'un logis ténébreux ». Nous nous risquons dès lors à affirmer que l'actualisation du mythe réalisée dans les différents films d'horreur de notre corpus tend à accentuer le caractère funeste du labyrinthe. Celui-ci est aujourd'hui plus que jamais un lieu de perdition dont les ténèbres abritent d'éventuels dangers et annoncent la mort.



4.26 *The Descent* : les monstres jaillissent des ténèbres

En tant que caractéristique plastique, l'obscurité qui envahit les représentations du labyrinthe renvoie à la question de l'enfermement. Littéralement cernés par les ténèbres, les personnages sont constamment enveloppés dans la froide étoffe du danger.

En tant que caractéristique iconique, elle correspond à l'invasion de l'incertitude et du possible dans l'écran. À l'exception de *Cube*, dans lequel le danger surgit des contours et des

motifs trompeurs des différentes pièces (les pièges), celui-ci réside toujours dans le hors-champ, au sens classique du terme. Le danger de mort, incarné par le monstre ou le tueur (ou par les indices qui renvoient à sa présence), est ailleurs, quelque part, la plupart du temps dans une zone à laquelle ni le regard du personnage, ni celui du spectateur n'ont accès. Et quand il se manifeste, c'est presque toujours de manière furtive ou provisoire, au bout d'une longue attente. Pendant cette attente, l'attention du visiteur-spectateur se porte sur les zones à partir desquelles ce danger potentiel peut jaillir. Mais quand l'obscurité envahit l'écran, comme c'est de plus en plus souvent le cas (nous l'avons vu précédemment), la proximité de la mort devient étouffante. Dans un film comme *Aliens*, réalisé en 1986, les créatures résident dans un espace qui n'est pas celui du plan, d'où une certaine distance qui ouvre une marge de manœuvre dans la perception du danger. Les plans frontaux rapprochés sur Ripley sont ainsi suffisamment éclairés pour interdire toute surprise provenant de ce qui se trouve dans le cadre de l'image. Le cas de *The Descent*, sorti en 2005, est très différent. Dans ce film qui explore à l'extrême les possibilités du hors-champ « dans le cadre », on comprend bien qu'un monstre peut à tout moment bondir des ténèbres représentées dans les limites du plan. Traditionnellement annoncée par des hors-champs classiques (latéraux) ou par le procédé métonymique du « monstre derrière la porte », la Mort se fait donc de plus en plus pressante dans les films les plus récents à mesure que le labyrinthe s'obscurcit et que les ténèbres contaminent le champ de nos perceptions.

Autre signe interprété lors de l'étude de *Creep* comme étant associé à l'idée de mort, la chute n'est pas, en revanche, une constante dans les autres films. Le faisceau d'indices qui, dans notre film-référence, permettait de formuler une interprétation associant « fuite en avant », « plans en tunnel » et « mouvement réel de chute » ne se manifeste pas de manière coordonnée sur l'ensemble du corpus. Tout juste peut-on relever qu'à l'instar d'Alice dans *Alice in Wonderland*, et de Kate dans *Creep*, l'entrée des personnages dans le labyrinthe est parfois liée à leur réveil dans un lieu inconnu ou oublié. Le réveil peut en effet être associé à l'idée de chute si on l'envisage comme étant un phénomène par lequel on se retrouve soudainement dans un lieu nouveau ou tout du moins dans un lieu connu appréhendé d'une manière forcément différente, même marginalement, en raison du temps qui a passé, de notre humeur, etc. C'est notamment le cas dans *Cube* et *Silent Hill* et d'une certaine manière dans

Resident Evil, *Alien*³ voire dans *Mimic*. Et si, par ailleurs, les trajectoires que suivent les personnages les mènent effectivement d'un point A situé en surface, à un point B placé en contrebas (le labyrinthe est en général souterrain), le passage d'un point à un autre ne correspond pas nécessairement à une chute. D'une part parce que dans plus de la moitié des films les personnages décident par eux-mêmes d'y aller (*Aliens*, *El Laberinto del Fauno*, *WithIN*, *The Descent*, *The Cave*, *Dracula*, etc.) même s'ils ne savent pas toujours ce qui les attend. Et d'autre part parce qu'une fois engagés dans les inextricables détours du dédale, les chutes en tant que telles sont rares, les personnages ne courent pas (excepté dans *Catacombs*) et leur cheminement est plutôt lent, chaotique, difficilement déchiffrable, ce qui exclue donc l'idée de chute, laquelle renvoie plutôt à un mouvement rapide, incontrôlé, en ligne droite et sans obstacle.



4.27 *Aliens* : la Reine pond et l'agresseur se multiplie...

Les effluves du danger mortel qui hante le labyrinthe nous parviennent en premier lieu au travers des diverses métonymies par lesquelles nous associons vide et présence, obscurité souterraine et destin funeste. Mais sous quelles formes iconiques se manifeste le danger diégétiquement réel auquel ces indices renvoient ? Dans *Creep*, le danger de

mort est incarné par Craig, une sorte d'homme/enfant solitaire, au comportement animal, abandonné en marge de la société. Dans ce film, comme dans le mythe, l'agresseur est seul. Pourtant, on sent bien qu'il peut surgir de n'importe où, à chaque instant, d'où l'idée d'une présence totale et suffocante, le labyrinthe correspondant dans ce cadre aux mailles d'un filet. Là où l'ubiquité du pôle de l'agresseur était suggérée dans *Creep* par une profusion d'indices (des victimes en tous points de l'espace, accumulation de points de vue), cette dangereuse propension à « être partout » prend littéralement forme dans les autres films au travers de la multiplicité des monstres, tueurs, traîtres, etc. que ceux-ci comportent. Ainsi, seuls trois films, en dehors de *Creep*²⁹, mettent en scène un agresseur unique. Il s'agit de *WithIN*,

²⁹ Nous laissons ici de côté le personnage de Guy, lequel tente certes d'agresser Kate mais sans jamais être l'allié du véritable Minotaure du film.

Dracula et de *Catacombs* (même si dans ce dernier l'agresseur change de visage...). La plupart du temps, donc, les héros doivent affronter un agresseur en « plusieurs exemplaires », parfois successivement, parfois simultanément comme dans *Aliens* (les créatures), *Silent Hill* (les infirmières démoniaques, les « enfants-cendres »), *Resident Evil* (les zombies, les chiens morts-vivants), *Mimic* (les « judas », *The Cave* (les démons ailés) ou *Vacancy* (les trois tueurs). Il s'agit là d'une différence fondamentale avec le mythe, dans lequel le Minotaure représente à lui seul la Mort (puisque le fil d'Ariane prévient tout égarement). Ce dernier se démultiplie aujourd'hui à l'écran, et avec lui le danger de mort auquel les personnages doivent tenter d'échapper. Cette présence multiple rend dès lors plus difficile la victoire et éloigne de ce fait l'horizon de la sortie.

Ce dernier point nous amène à établir une distinction importante entre deux « familles » de films : ceux dans lesquels le Minotaure (et ses extensions subalternes) est, comme dans le mythe, le centre du récit, c'est-à-dire un monstre qu'on cherche délibérément à affronter et qu'il s'agit d'abattre (*Mimic*, *Aliens* notamment) ; ceux dans lesquels le véritable enjeu est la perte de repères et l'enfermement (comme dans *Creep*) et où le monstre n'est qu'un obstacle (majeur) sur le chemin de la sortie (*The Descent*, *The Cave*, *Resident Evil*, etc.). Près des deux tiers des films appartiennent à cette seconde famille, ce qui confirme de nouveau l'importance de la traversée au détriment de l'affrontement. Dans les récits labyrinthiques contemporains étudiés ici, le Minotaure n'est donc plus tout à fait aussi central qu'il l'était dans le mythe.



4.28 *Cube* : le Minotaure dans le Minotaure

Nous avons vu que le Minotaure moderne, dans le cinéma d'horreur, était multiple. Mais comment le décrire ? Est-il comme dans *Creep* et comme dans le mythe un être masculin mi-homme, mi-animal ? Premier élément de réponse : sa nature est variable. Le pôle de l'agresseur se décomposant dans un grand nombre d'œuvres en plusieurs « bras armés », ceux-ci peuvent prendre différentes formes. Ainsi, le Minotaure peut être à la fois multiple (plusieurs)

et protéiforme : mâle, femelle, objet, animal, etc. Prenons par exemple *Cube* et *Silent Hill*. Le premier de ces deux films présente la particularité de traduire l'existence de l'agresseur par la réalité physique du labyrinthe lui-même (le cube est-il le Minotaure ?) et de ses différents pièges. Ceux-ci libèrent, ou plutôt, révèlent l'existence d'un autre Minotaure, le personnage du policier, lequel se transforme progressivement en tortionnaire individualiste. Ici le Minotaure se manifeste donc sous deux angles différents, celui de la technologie et celui des rapports sociaux. Mais derrière cet agresseur aux deux visages complémentaires se cache une autre entité, celle qui « tire les ficelles », c'est-à-dire le Minotaure abstrait à l'origine de la construction du cube géant et responsable de l'enlèvement et de la séquestration des personnages dans le labyrinthe. Mais de cet agresseur principal, on ne sait presque rien en dehors des propos de l'architecte évoquant la nature fragmentaire et diluée des processus de décision bureaucratiques qui le constituent (à la manière de l'administration nazie)... Le cas de *Silent Hill* est encore différent : ici le Minotaure n'est pas forcément celui que l'on croit. Ainsi, les inquiétantes créatures que Rose rencontre au gré de son cheminement dans les rues et les souterrains de *Silent Hill* (êtres calcinés et fumants, silhouettes disloquées, homme-pyramide armé d'une immense lame, cafards géants, etc.) ne sont en réalité que les émanations d'une âme damnée et vengeresse (Alessa) qui cherche avant tout à se venger de la communauté (secte ?) de chrétiens fanatiques qui ont fait d'elle (une enfant brûlée vive pour cause de père inconnu) ce qu'elle est devenue. On ne comprend ainsi qu'à la toute fin du film que le Minotaure auquel correspond Alessa est lui-même en guerre contre un Minotaure originel en la personne de Christabella, « chef » de la communauté religieuse locale.



4.29 *Dracula* : animalité du vampire

En dehors de ces deux films et de la multitude d'autres formes qu'il peut prendre, l'agresseur, celui qui apporte la Mort, peut également être, bien entendu, un être mi-homme, mi-animal, comme dans le mythe. C'est par exemple le cas dans *Dracula* (un vampire) et dans *The Cave* (des humains parasités par un organisme inconnu se transforment en démons ailés... dans une grotte située dans les Carpates). Mais il n'existe pas de « modèle » d'agresseur.

Second élément de réponse, aucun « type » de Minotaure-agresseur ne se dégage particulièrement du corpus. On ne peut donc procéder à une interprétation de l'actualisation du Minotaure en une forme ou une autre, proche ou non de la version mythologique. Il existe bien quelques groupes distincts d'agresseurs comme les « animaux » dans les *Alien* et dans *Mimic* ou encore les « humains possédés et/ou déséquilibrés » (*The Shining*, *Vacancy*, *House of 1000 Corpses*...) mais les variations sont importantes et, surtout, compte tenu de la multiplicité et de la variabilité du pôle agresseur d'un film à un autre, les combinaisons sont extrêmement nombreuses. Pour autant, le fait de ne pouvoir conclure sur ce point est en soi une conclusion. Car l'absence de type générique nous indique qu'aujourd'hui, l'agresseur est tout, dans tout, partout. Ce qui pose la question des frontières du labyrinthe...



4.30 *Aliens* : la guerrière et l'enfant



4.31 *El Laberinto del Fauno* : une Alice-Thésée moderne...

Si, en fin de compte, le Minotaure peut être beaucoup de choses à la fois, et se manifester sous différents traits, un élément demeure : sa soif de sang. Dans chacun des films de notre échantillon, la présence et l'action du Minotaure se traduisent par diverses agressions et par la mort de nombreuses personnes. Loin d'être passivement posté en un endroit du labyrinthe, à attendre ses proies, celui-ci ne cesse de les prendre par surprise et de les harceler. À la férocité des attaques et à la brutalité de l'agresseur, s'opposent par ailleurs, dans près des deux tiers des films, l'attitude plutôt prudente et les réactions de

surprise, et parfois d'impuissance, des jeunes et jolies femmes qui prêtent leurs traits à la fonction « héros ». Comme dans *Creep*, la jeunesse et la beauté de ces héroïnes paraissent presque virginales face à l'horreur des événements auxquels elles sont confrontées, à la puissance et à la cruauté dont font preuve les agresseurs, et à l'extrême complication des lieux dans lesquels elles se trouvent projetées. Par le jeu des oppositions et des différences (beauté / laideur ; masculinité / féminité ; agression / protection, etc.), le fait que Thésée

prenne un visage féminin tend à renforcer la dangerosité des lieux et de l'agresseur. Même si, de nombreux cas, les héroïnes se métamorphosent elles aussi en guerrières (comme dans *Creep* et comme dans *Aliens*, *Resident Evil*, *Hellraiser II* ou *Catacombs*). Cette actualisation du personnage de Thésée en début de récit, au profit de personnages principaux plus vulnérables (donc face à un danger plus important) glisse même, parfois, vers des contrées enfantines. Comme dans *Alice in Wonderland*, le monde de l'enfance est ainsi convoqué dans *El Laberinto del Fauno*, *The Shining* et *House of 1000 Corpses* (Denise, pourtant adulte, porte un déguisement de lapin blanc puis une tenue d'écolière) et même, du côté des victimes potentielles cette fois, dans *Aliens*, *Mimic*, *Silent Hill* et *Hellraiser II*. L'enfant apparaît dès lors comme une sorte d'antithèse du Minotaure, lequel pourrait dès lors renvoyer à une figure parentale perverse. Ce qui est d'ailleurs le cas dans *The Shining* et *El Laberinto del Fauno*. Quel que soit le statut des personnages engagés dans le labyrinthe, celui-ci apparaît donc très nettement, dans chacun des films, comme un lieu de mort. Son caractère menaçant s'exprime visuellement à partir d'une somme d'indices iconiques et de partis-pris visuels qui concourent tous à noyer les personnages dans une abyssale noirceur. Celle-ci préfigure et accompagne le jaillissement d'un Minotaure qui paraît aujourd'hui plus dangereux encore qu'il ne l'était hier. Multiple, protéiforme, déterminé à tuer, celui-ci est bel et bien le souverain de cet inextricable royaume qui tout à la fois s'offre à lui et prolonge ses sinistres desseins.

4.5 Conclusion

L'excursion engagée avec l'étude de *Creep* s'achève. Au cours de ce voyage nous avons parcouru de part en part de multiples labyrinthes horribles dont nous pouvons à présent un peu mieux saisir les formes et le sens. Du tour d'horizon auquel nous venons de nous livrer, nous retiendrons ceci : le labyrinthe, dans tous les films étudiés, est le lieu de la contrainte, de la désorientation et de la mort. Représenté à partir d'une gamme bien établie, mais à géométrie variable, de figures et autres partis-pris visuels et narratifs, celui-ci se révèle être aussi trompeur, sinon davantage, que le Palais du Minotaure décrit dans le mythe. Là où, cependant, le labyrinthe contemporain s'écarte du modèle mythologique, c'est dans la nature des relations qui s'instaurent entre le lieu et les personnages qui le parcourent. Même si, dans

la plupart des films, des indices permettent aux personnages de s'y retrouver, le rapport de forces s'est clairement inversé entre le labyrinthe, donc la structure, et l'Être. Désormais, Thésée ne contrôle plus vraiment sa trajectoire, et, surtout, plus personne n'est là pour le guider ou conforter ses choix. Choix ? Le mot vient de m'échapper... Nul choix, en effet, n'était offert à Thésée dans le mythe. Or, c'est aujourd'hui ce que doit constamment affronter le héros de film d'horreur, sans cesse confronté à la complexité de son environnement spatial, à la difficulté du sens et à l'ambivalence d'Autrui et de son double négatif, le Minotaure.

CONCLUSION

ALLÉGORIE D'UN DESARROI CONTEMPORAIN

De *The Shining*, sorti en 1980, à *Catacombs*, projeté dans quelques salles vingt-sept ans plus tard et rapidement édité en DVD, près d'une vingtaine de films d'horreur auront mis en scène leurs personnages dans des lieux labyrinthiques au cours de ces trente dernières années. En dépit de leur caractère nécessairement unique, nous avons mis en évidence, dans ces pages, ce que ces films ont en commun en tant que versions actualisées du mythe de Thésée et du Minotaure. Ce faisant, nous avons identifié une série de signes visuels et narratifs à partir desquels nous avons construit une interprétation de la figure du labyrinthe dans le cinéma d'horreur.

Si, à présent, nous assemblions ces différents ensembles sémiotiques et interprétatifs de manière à établir une sorte de « film-modèle », voici à quoi celui-ci ressemblerait :

Une jeune femme se perd par hasard dans un lieu souterrain composé de couloirs abandonnés inextricables, sombres, aux multiples croisements (intérieur nuit – plans rapprochés frontaux, ou de dos, sur toute la durée du film ; temps du récit : quelques heures) ; impossible de communiquer avec l'extérieur, pas de téléphone cellulaire, pas de GPS, et le plan affiché sur les parois humides du lieu est illisible ; d'autres personnes sont à ses côtés, dans certains cas il s'agit de proches, mais ceux-ci sont distants, quelque chose les séparent ; l'héroïne erre dans les tunnels, interminables, dans lesquels elle semble condamnée à tourner en rond tant chaque espace ressemble au précédent ; elle se dit que la mort l'attend au bout du chemin, mais finit par identifier et décoder, avec difficulté, une série d'indices laissant espérer une sortie

possible ; à mesure qu'elle avance, la jeune femme sent bien que ses rapports avec les autres sont fragiles, il faut s'en méfier et mieux vaut se replier sur soi ; les morts se succèdent et le danger est omniprésent ; particulièrement dangereux et vicieux, les monstres ni-humains ni-animaux qui rôdent dans ce labyrinthe « de fait », peuvent surgir de partout, impossible d'y échapper tant l'obscurité est trompeuse ; au terme d'une longue traversée, ponctuée de trahisons, de pièges et de nombreuses surprises, l'héroïne essaie avec plus ou moins de bonheur de venir en aide aux enfants présents à ses côtés ; la plupart des personnages sont tués et une partie des monstres est décimée, mais nombreux sont ceux qui attendent encore dans l'ombre ; l'héroïne atteint finalement la sortie ; ensanglantée, épuisée, à bout de nerfs, elle s'évanouit.

Perdition, solitude, échec, mort, nous sommes ici bien loin du victorieux récit dans lequel Thésée triomphait glorieusement du Minotaure et s'en retournait sereinement vers la belle Ariane. Le triste parcours décrit ci-dessus marque en effet pour le personnage, comme pour le spectateur intensément engagé dans l'action (par les plans rapprochés, les hors-champs, les cadres dans le cadre, etc.), une remise en cause littérale et métaphorique de ses libertés, un bouleversement à de multiples degrés de ses repères et l'installation d'une profonde angoisse de mort.

Dans la plupart des cas étudiés, les héros de notre corpus ne gagnent rien au terme de leur aventure dans le labyrinthe. Ni la gloire d'avoir vaincu le Minotaure, ni la satisfaction d'avoir sauvé les Athéniens, ni le bonheur de retrouver Ariane. Tout au long de leur parcours ils souffrent dans la solitude de leur seule Raison. L'expérience qu'ils vivent est donc plutôt celle d'une perte. Pas ou peu de sens, beaucoup d'incertitudes, de manques, à la fois beaucoup de choix (où tourner ?) et aucune alternative (on ne peut se soustraire aux contraintes du lieu), ils sont face à eux-mêmes (Autrui est absent ou ambivalent), bloqués dans un lieu de mort qui les digère progressivement, sans autre latitude que celle d'essayer de vivre l'instant et d'accepter d'avancer dans un monde qui impose ses contraintes, mais brouille les cartes.

Privé de liberté, privé de repères, sans cesse confronté à la mort, l'individu qui traverse aujourd'hui le labyrinthe des horreurs plonge en réalité dans le plus profond des désarrois. Voilà ce que semble nous dire ici le cinéma d'horreur.

En tant que signe, ou plutôt en tant qu'assemblage complexe de signes, une production culturelle ne peut être interprétée indépendamment du contexte de signification dans lequel elle s'inscrit. Si, en effet, les films sur lesquels nous venons de nous pencher *disent* quelque chose, ils le disent à partir d'un contexte particulier (social, économique, historique, culturel, etc.) auprès d'une multitude de « récepteurs » interprétant les signes qui leur sont offerts à partir de leurs propres connaissances, expériences, subjectivité, appartenance sociale, idéologique, religieuse, etc., c'est-à-dire à partir de leur Encyclopédie.

Afin de mieux comprendre ce discours commun lié au désarroi, traduit par les diverses actualisations de la figure du labyrinthe dans le cinéma d'horreur, il est donc nécessaire de questionner le contexte dans lequel celui-ci a émergé.

Nous l'avons dit, c'est en 1980, avec *The Shining*, qu'apparaît pour la première fois un labyrinthe dans un film d'horreur. La même année, en Italie, sort *Inferno*, film dans lequel la figure se manifeste de manière certes fragmentée et métaphorique, mais néanmoins identifiable à partir d'une inventive mise en scène de l'espace, et du sentiment de désorientation que le film parvient à susciter, ce que *Suspiria*, son prédécesseur, ne faisait qu'esquisser timidement quelques années plus tôt (Argento, 1977). Car jusque-là la peur dans le cinéma d'épouvante reposait essentiellement sur l'Être et l'étrange. Même *The Haunting* (Wise, 1963), qui pourtant mettait en scène un groupe de personnages aux prises avec un lieu complexe de nature à perturber leurs perceptions (une maison hantée « vivante »), jouait essentiellement sur l'opposition entre entité malveillante et victimes potentielles, sans véritablement amener ces dernières à effectuer un parcours, une traversée. Ce qu'il y a de nouveau avec *The Shining* et *Inferno*, c'est la possibilité nouvellement offerte au spectateur de comparer son existence, en tant que parcours (d'obstacles), aux diverses traversées effectuées par les personnages, si bien que le mouvement dans l'espace représenté dans ces films apparaît dès lors comme une métaphore de la vie.

Ce recentrage du propos horrifique sur l'existence douloureuse de l'individu et la mise en scène spatialisée de son désarroi se retrouvent comme nous l'avons vu dans l'ensemble des

films étudiés, lesquels proviennent dans leur grande majorité d'Amérique Nord et pour certains de Grande-Bretagne, d'Italie et de France. Au travers du discours désenchanté et pessimiste que portent ces oeuvres, celles-ci font écho aux bouleversements qu'a connu le monde occidental à la fin des années 1970, lesquels se prolongent et se transforment aujourd'hui.

Mais que s'est-il passé entre hier et aujourd'hui, entre l'avant et l'après ? Quels sont en outre les marqueurs, les événements, qui firent basculer l'Occident d'un monde à un autre ? À ces questions renvoie une interrogation, si vaste que nous devons dès à présent afficher notre prudence et nos modestes intentions, qu'est-ce que le 20^{ème} siècle ?

Faute de pouvoir en ces pages développer une réflexion approfondie sur le sujet, nous nous bornerons à mettre en perspective quelques tendances et quelques faits historiques majeurs. Le 20^{ème} siècle en Occident, correspond avant tout à la généralisation du modèle économique industriel, à l'avènement de la société de masse (moyens de communication, « armes de destruction massive ») et au développement de la mondialisation (économique, culturelle, politique avec les deux guerres mondiales et la Guerre Froide, etc.). Le 20^{ème} siècle marque par ailleurs l'apogée de la vision technologique associée au progrès industriel.

Mais ce siècle de la Modernité est aussi celui de la remise en cause, c'est-à-dire celui de la Post-Modernité. La période 1970-1980, mieux que tout autre, cristallise ce phénomène. Les années 1970 marquent tout d'abord la fin du rêve de progrès porté à ébullition lors des Trente Glorieuses, période qui s'étend de la fin de la Seconde Guerre Mondiale au premier choc pétrolier (1973) et pendant laquelle les pays occidentaux (tirés par la locomotive américaine) connurent une expansion économique continue. Ce premier choc pétrolier, et le second en 1979, montrèrent au monde entier la faillibilité du modèle économique industriel et plongèrent les économies concernées dans la récession, le chômage et la douloureuse rigueur des politiques monétaristes menées dans les années 1980. Le monde rassurant du progrès capitaliste éternel était donc vicié. Fin d'un rêve donc, et déroute de ce qu'Edgar Morin nomme « l'idéologie sociologique » (Morin, 2004, p. 67).

À cette remise en cause idéologique s'ajouta le délitement politique d'un monde bipolaire dominé par les deux super-puissances américaine et soviétique. À plusieurs reprises durant les années 1960 et 1970, le socialisme soviétique révéla ainsi que « l'ordre qu'il instaurait était de contrainte et de servitude » (Morin, 2004, page 70), à la fois dans les limites de son « Empire », et au-delà, dans les montagnes et les vallées rocailleuses d'Afghanistan (envahi par les troupes soviétiques en 1979). L'ennemi Américain, lui aussi, exhiba à cette période fissures politiques internes et externes. Le scandale du Watergate (1972-1974) impliquant Richard Nixon ternit ainsi durablement l'image de la fonction présidentielle. Discredit également à l'endroit d'une puissance qui dévoila les revers moraux de sa politique extérieure en soutenant le régime autoritaire iranien du « Shah », ce qui concouru d'ailleurs au déclenchement de la révolution iranienne de 1979 et à la mise en place d'une dictature religieuse. Quant à la guerre du Viêt-nam (1964-1975), au-delà de l'échec militaire et des profondes divisions que l'intervention finit par susciter au sein de la société américaine, celle-ci montra à la face du monde, avec force images et articles de journaux, toute l'horreur d'une guerre cruelle dans laquelle le rôle du GI s'avéra beaucoup moins chevaleresque que lors de la Seconde Guerre mondiale (cf. bombardements au napalm, agent orange, images de destruction, question d'ingérence, « sens » de l'intervention, etc.).

Si, par ailleurs, les années 1960 furent celles d'un espoir, d'un élan social et culturel nouveau, au travers des diverses contestations étudiantes contre le conformisme des années 1950 et l'« ordre ancien » (de Berkeley à Paris, mai 1968, en passant par la Révolution Tranquille québécoise), la période 1970-1980 fut au contraire celle des désillusions et du désenchantement. Pour certains intellectuels français le réveil fut particulièrement douloureux. La découverte par ces derniers de l'existence des goulags en Union Soviétique, à l'occasion de la venue du dissident russe Alexandre Soljenitsyne à Paris en 1974 fit ainsi l'effet d'une bombe. Le « grand frère » soviétique n'étant plus tout à fait ce qu'il était, « un certain nombre d'entre eux passèrent de Gauche à Droite, pour ensuite refaire surface en tant que « nouveaux philosophes » de la période » (Morley, 1996, p. 60 – traduction libre).

L'effondrement de ces différents repères idéologiques et politiques, et l'échec des utopies révolutionnaires, accompagnèrent par ailleurs la profonde et durable désagrégation de l'Église et de la Famille en tant que repères culturels. La contestation de l'autorité du père en tant que « héros » de l'ordre ancien (cf. notamment De Gaulle en France), la libération de la femme et l'avènement de l'individu *pour lui-même* contribuèrent ainsi probablement à l'explosion du nombre de divorces partout en Occident dans les années 1960 et 1970. C'est également à cette période qu'au Québec le pouvoir culturel détenu par les autorités catholiques fut profondément remis en cause.

Enracinée dans un système économique et culturel en train de vaciller, la principale industrie cinématographique occidentale, Hollywood, subit également une douloureuse mutation à l'aube des années 1980 avec la fin du Nouvel Hollywood (Biskind, 1999). Celle-ci sonna en effet le glas des libertés artistiques conquises par la jeune génération de réalisateurs qui mirent au goût du jour, à la fin des années 1960, la représentation des « difficultés de la vie sociale et amoureuse » des personnages, et la mise en scène de « nouvelles stars, héros de l'inquiétude ou du mal de vivre » (Morin, 1995, p. 679-680). Ces films, parmi lesquels *Easy Rider* (Hopper, 1969), *Mean Streets* (Scorsese, 1973), *The Godfather* (Coppola, 1972) ou encore *Halloween* (Carpenter, 1978) témoignèrent simultanément de deux réalités : l'une, sociale, ayant trait à la remise en cause du héros et du bonheur (naissance de l'antihéros) ; et la seconde, culturelle, liée à la prise de pouvoir du réalisateur-auteur. Ce dernier pouvait alors expérimenter son art dans des contrées esthétiques jusqu'alors inconnues. Mais la crise finit elle aussi par rattraper le cinéma et par ré-engager, dans les années 1980, le pouvoir financier des studios et des producteurs dans le processus créatif, ce qui pour de nombreux commentateurs altéra durablement la qualité des oeuvres. C'est par exemple ce que regrette Francis Ford Coppola, lequel exprima sa position sur ce sujet lors d'un entretien accordé à Peter Biskind en 1994 : « Et nous voici aujourd'hui, vingt ans après *Heaven's Gate*. Les réalisateurs n'ont plus de pouvoir, les patrons des studios engrangent des sommes d'argent jusqu'alors inimaginables, et les budgets ne cessent de s'envoler. Et il n'y a pas eu un classique en dix ans » (Biskind, 1999, p. 408 – traduction libre).

Nous venons de faire brièvement état de quelques-uns des bouleversements idéologiques et culturels ayant marqué les années 1960-1970. À cette période de transformations, d'échecs et de prises de conscience correspond grossièrement la transition de la Modernité à l'ère de la Post-Modernité. S'il nous est possible de dire à quoi l'individu occidental a été confronté au cours de ces mutations, que dire du monde « post-moderne » dans lequel il vit aujourd'hui ? À quoi, notamment, fut-il exposé une fois projeté dans les années 1980 ? À ses propres désillusions et à la disparition partielle ou totale de ses repères. C'est-à-dire, d'après Edgar Morin, à la dissolution des « systèmes d'idées, ou idéologies » dont l'individu a besoin « pour donner forme, structure, sens au réel, pour l'arpenter, le mesurer » et s'y « repérer ». Or, selon le sociologue, « Toute insuffisance et inadéquation dans l'idéologie donne (...) à voir un monde mutilé et illusoire » (Morin, 2004, p. 67).

Ces propos, publiés pour la première fois en 1981, éclairent de manière particulièrement adéquate les films de notre échantillon réalisés autour de la période charnière 1970-1980, mais également ceux diffusés dans le courant des années 1990 à nos jours. Car le désarroi à la fois spatial, social et existentiel dans lequel se trouvent les personnages de *The Shining*, *Creep*, *The Descent* ou *Cube* renvoie dans chaque cas, très distinctement, à la faillite des repères de tous ordres amorcée à la fin des années 1960 et en perpétuelle oscillation depuis les années 1980. C'est ce désarroi-là, fait, selon le dictionnaire *Le Nouveau Petit Robert 2008* (2007, p. 698), d'« égarement », d'« angoisse », de « désordre » et de « confusion », qui se trouve au cœur d'un programme narratif dont l'essence nous apparaît par soustraction. Car c'est en perdant le fil d'Ariane que nos héros se trouvent condamnés à traverser à chaque instant les détours du labyrinthe comme autant d'épreuves et de choix. C'est cette perte de repères qui distingue la figure du labyrinthe dans le mythe de sa version aujourd'hui actualisée dans les films d'horreur. Dans le mythe, la question de l'orientation était d'emblée résolue via le fil, si bien que jamais le récit n'accordait la moindre attention au déplacement de Thésée dans l'espace. C'est aujourd'hui tout le contraire.

Au désarroi existentiel et social, correspondent pêle-mêle, l'individualisme jouisseur, le questionnement permanent que s'imposent désormais les grandes entreprises sur le terrain du

sens (comment concilier esprit d'équipe et réductions d'effectifs, productivité et « humanité »...), la fragmentation toujours plus grande de la société en communautés, la réification de l'enfance, la perte de lien social, la question de l'identité, etc. Au désarroi spatial, renvoie notamment sur un plan littéral l'abolition des frontières induite par la mondialisation et par l'interpénétration des réseaux de communication (Internet n'est-il pas un labyrinthe ?). Sur un plan métaphorique cet égarement doit être associé à la question centrale de l'idéologie, que « je questionne », dont « je me méfie », à laquelle « je n'ose m'abandonner » et qui, « je le vois bien », rentre en conflit avec d'autres idéologies concurrentes, ou pire, avec ses propres disconvenues passées. La métaphore spatiale a la vie dure dès lors qu'on évoque la question des repères idéologiques : aller à Gauche, au Centre ou à Droite ? Regarder à l'Ouest (encore ? de nouveau ?) vers cette Amérique à la fois meurtrie (en septembre 2001) et meurtrière (depuis l'Irak) ? S'ouvrir à l'Est, au-delà du Caucase, vers un monde qui, même stéréotypé, reste insondable ? Marcher vers le Sud et imaginer un monde ensemble ? Ou encore progresser vers le Nord pour y protéger ses majestueuses glaces ?

Le labyrinthe, accompagné de ses personnages, de son folklore et de ses logiques, est devenu un ressort nouveau de la peur dans les films d'horreur issus de la Post-Modernité. Comme nous le disions dans le chapitre introductif de cet essai, les signes de la peur évoluent et ce qui faisait peur hier peut faire rire aujourd'hui. Tout dépend du contexte. Or, le contexte, précisément, a changé entre l'âge d'or de l'épouvante gothique des années 1960 et la popularisation, dans les années 1980, du « tueur en série », lequel incarne, selon Jason Zinoman (Zinoman, 2008, p. 310), un « nouveau genre d'antihéros meurtrier « cool » et mystérieux » (traduction libre), lequel fascine et en même temps effraie les foules. En tant qu'idée ou construction sociale, la dénomination *tueur en série* renvoie à l'époque (et encore de nos jours) à l'idée de danger « imprévisible », « aléatoire » tout en étant « calculé ». Le journaliste de *Vanity Fair* rappelle alors que l'avènement de ce type de meurtrier, en tant que héros de cinéma, puise ses racines dans l'intense couverture médiatique dédiée, dans les années 1970, à des tueurs tels que David Berkowitz et Ted Bundy, qui devinrent alors des « célébrités ».

La traduction au cinéma du malaise sociétal et médiatique auquel fait écho le « tueur en série » illustre bien la perméabilité du film dans son rapport à la réalité. Le film parle *à partir de*, et *dans* un contexte de signification, tout comme les spectateurs quand ceux-ci interprètent et ressentent son propos (la peur). De là, et dans la mesure où les rapports entre signe (representamen) et objet varient en fonction des interprétants disponibles dans un contexte donné, nous pouvons affirmer que le surgissement du labyrinthe dans le cinéma d'horreur est lié au désarroi dans lequel sont entrées les sociétés occidentales vers la fin des années 1970, sentiment, ou notion, que la figure, dans sa version actualisée, traduit au travers de ses différentes variables. En tant que signe, la figure du labyrinthe constitue ainsi une allégorie de ce désarroi.

Composante principale de cette allégorie, le labyrinthe correspond de manière métaphorique à un monde sensible déjà défini comme étant un lieu à la fois clos et trompeur (c'est un « maze »). Le fait qu'il apparaisse de plus en plus souvent dans les films sous une forme implicite, c'est-à-dire appartenant au monde commun et/ou naturel (tunnels du métro, grottes), confirme d'ailleurs cette association. Ainsi, le labyrinthe n'est pas qu'un lieu mythique, imaginaire ou ludique, le labyrinthe c'est le monde, un monde dans lequel les repères sont brouillés (désorientation) et où les mêmes questions sont inlassablement posées, sans nouvelles réponses (répétitions), où chaque tentative échoue (impasses), mais auquel on ne peut échapper (on ne peut sortir du monde, de soi, de l'Histoire, etc.). En dépit de la proximité interprétative qui rapproche notre propos de celui de Charlene Bunnell quand celle-ci affirme, à propos du labyrinthe de *The Shining*, qu'il constitue une « métaphore de la confusion et du piège » et qu'il renvoie à « une confusion émotionnelle et psychologique » (Bunnell, 1984, p. 97, 98), nous considérons que le labyrinthe ne fait pas à lui seul écho à ces états mentaux, mais plutôt à la structure qui les détermine. Car c'est bien une lecture déterministe du contexte sur l'individu que nous livrent les films de notre échantillon.

Les personnages et leurs fonctions (héros, donateurs, « Athéniens », agresseur) et les objets qu'ils utilisent constituent les autres variables fondamentales de la figure en tant qu'allégorie du désarroi. Car pour que le labyrinthe puisse renvoyer à l'échec et à la désorientation, encore

faut-il que des personnages l'investissent et que le lieu devienne un lieu d'expérience (ce qui laisse d'ailleurs entendre qu'un lieu n'est rien s'il n'est pas occupé et/ou traversé). Pour qu'il y ait désarroi il faut que des personnages souffrent, qu'il s'agisse des héros ou des victimes (lesquels se confondent parfois) dont les difficultés à se repérer, à s'entendre, à se coordonner, à se décider, à partager, à se dépasser, à comprendre, à interpréter, à se protéger, etc. sont le reflet de celles que tout un chacun rencontre au quotidien, de Montréal à Paris, en passant par New York, Londres, Barcelone, Oslo, Milan ou Francfort. L'agresseur, quant à lui, donne corps à la mort que suggère déjà, structurellement, le lieu. Parfois, la mort et le lieu se confondent, comme dans *Cube*, ou dans ce groupe de films dans lesquels l'obscurité est si présente qu'elle paraît fusionner avec la menace (*The Descent* est un cas d'école). Dans ce dernier cas de figure, le monde c'est la mort, pourrait-on dire. Mais généralement, l'agresseur et le lieu sont distincts et le premier est là pour rappeler à l'humain qu'il n'est pas éternel et que sa fin risque de venir rapidement s'il fait de mauvais choix. Ce qui est bien entendu le cas dans la vie « réelle » où l'existence même d'une notion telle que le « droit à l'erreur » renvoie à des situations dans lesquelles telle ou telle prise de position « ne pardonne pas ».

Dernière catégorie de variable, les objets, et autres signes qui permettent au visiteur de se repérer dans le labyrinthe, sont les arbitres de la relation qui s'établit entre le héros et le lieu. Ils médiatisent ce rapport, tels les systèmes d'idées ou paradigmes interprétatifs à partir desquels nous nous approprions le monde. La particularité de ces objets est d'être plus ou moins là, plus ou moins accessibles, ce qui nous renvoie à nos propres difficultés de jugement et à cette assertion populaire à la formulation sympathiquement surannée : « on ne sait plus, de nos jours, à quel Saint se vouer ».

Au travers de cette association entre le désarroi et le labyrinthe, s'exprime la persistance d'une tradition propre au cinéma d'horreur et consistant à transposer de manière allégorique, sur les landes crevassées de la Peur, les traumatismes que subissent en permanence nos sociétés. Cette tendance correspondit notamment, dans les années 1970, à la naissance du tueur en série au cinéma, mais également à la traduction à l'écran des horreurs de la guerre du Vietnam par l'entremise d'une vague de films froidement cruels comme *The Texas Chainsaw*

Massacre (Hopper, 1974) ou *The Last House on the Left* (Craven, 1972). Wes Craven lui-même affirmait récemment que la violence de ce dernier film « trouve en partie son origine dans les reportages diffusés à l'époque et portant sur la guerre du Vietnam » (Zinoman, 2008, p. 308 – traduction libre). Aujourd'hui, en marge des horreurs labyrinthiques déjà décrites, cette continuité allégorique se confirme avec l'émergence d'un sous-genre parfois nommé « torture porn », au sein duquel les jeux atroces auxquels les personnages sont assujettis font distinctement écho à l'actualité des tortures infligées aux détenus irakiens d'Abu Ghraib. C'est également de ce rapport particulier entre actualité tragique et fiction horrifique que Jason Zinoman parle quand il souligne que « *The Last House on the Left* préfigure des films plus récents comme *Hostel* et (...) *The Hills Have Eyes* dans lesquels la torture joue un rôle central, films qui, selon les critiques, reflètent la colère et l'angoisse liées à la guerre en Irak » (Zinoman, 2008, p. 308 – traduction libre).

Les plus emblématiques des films appartenant à ce sous-genre sont peut-être ceux de la franchise *Hostel* (Roth, 2005-2007), films cruels et génialement ironiques dans lesquels de jeunes touristes américains en voyage en Slovaquie sont capturés et livrés aux clients d'une organisation secrète que ces derniers paient pour pouvoir satisfaire leurs tendances sadiques... Ici, comme dans les photos d'Abu Ghraib largement diffusées dans les journaux, à la télévision et sur Internet, le spectateur assiste directement aux supplices physiques endurés par les personnages et à la victoire d'un sentiment d'impunité qui, par la réification partielle d'Autrui, conduit à une désintégration des frontières conventionnelles entre soi et l'Autre et aboutit à la fusion sadique et décomplexée de la libido et de la violence.

Dans un monde qui se laisse difficilement saisir, l'inexistence ou la volatilité des repères auxquelles renvoie l'allégorie du labyrinthe devient particulièrement critique. En cela, la disparition du fil d'Ariane exprime une véritable crise contemporaine des interprétants, et donc de l'Encyclopédie, à partir desquels la signification s'établit en temps « normal » entre le donné à voir, le signe, et ce à quoi il renvoie, son objet. Faute d'interprétants « provisoirement finaux » suffisamment stables, comment « commercer avec le réel » (Morin, 2004, p. 67) ? Et comment communiquer ?



Alice in Wonderland : où aller ?

Si l'actualisation de la figure du labyrinthe dans le cinéma d'horreur ouvre bel et bien une fenêtre de réflexion parallèle sur le sens et sa formation, cette question a déjà été posée auparavant et de la même manière dans une oeuvre qui, à bien des égards, préfigurait l'horreur cinématographique contemporaine. Pourtant issu des studios Disney, auxquels on associe plus volontiers la notion de divertissement familial, *Alice in Wonderland* (Geronimi, Jackson, Luske, 1951) constitue en effet une sorte de matrice originelle du film d'horreur labyrinthique. Réalisé en 1951, ce magnifique film d'animation connu, au moment de sa sortie, un échec commercial cuisant, en raison notamment, selon Walt Disney, de son manque de « cœur » (Disney, 2008). On peut facilement imaginer, en le revoyant aujourd'hui, la nature du malentendu qui a pu poindre. À cent lieux des productions Disney habituelles, se dégage ainsi du film un sentiment de malaise, une gêne qui s'exprime à l'écran au travers des difficultés que rencontre Alice. Comme dans la plupart des films auxquels nous avons fait allusion jusqu'à maintenant, la fillette est en effet confrontée pendant toute la durée du récit à une perte totale de repères et à l'ambivalence d'Autrui. Son parcours dans le « monde des merveilles » la voit chuter, être emportée par les flots, se perdre dans une forêt, errer dans un labyrinthe (encore un « maze ») avant d'affronter une méchante reine. De cette traversée, ou plutôt de ce chemin de croix, elle ne sortira qu'en se réveillant, heureuse de retrouver un monde connu et confortable, rassurée en se disant que tout cela n'était qu'un mauvais rêve. Ce qui était peut-être vrai, en 1951, époque à laquelle les lendemains chantants chantaient encore. Ce qui ne l'est plus en 2008, temps présent dans lequel l'angoisse occupe l'espace, les points de repères s'entrechoquent et le monde nous échappe.

ANNEXE

RÉSUMÉS DES FILMS

Inferno (Argento, 1980) : Rose Elliot découvre dans un vieux livre l'existence des Trois Mères, trois divinités maléfiques dont l'une pourrait bien résider dans l'immeuble new-yorkais qu'elle occupe. Inquiète, la jeune femme invite son frère Mark, qui étudie en Italie, à la rejoindre. Quand Mark arrive au domicile de sa sœur, celle-ci a disparu. Suite à une série de meurtres perpétrés sur les quelques personnes ayant eu accès, de près ou de loin, aux secrets des Trois Mères (dont Rose), le jeune homme découvre un passage secret dans l'immeuble et accède au repaire de la sorcière qui hante les lieux. Celle-ci révèle son vrai visage et se volatilise avant que l'immeuble ne s'embrase. Mark parvient à s'enfuir.

The Shining (Kubrick, 1980) : Jack Torrance, ex-instituteur et écrivain amateur, et sa femme Wendy, acceptent un emploi de gardiens dans un hôtel de montagne isolé et fermé en hiver. Au bout de quelques temps, d'inquiétants événements confirment les craintes initiales de leur fils Danny, alerté par ses dons de télépathie et de prescience. Des revenants ainsi que d'horribles scènes de meurtres issues du passé font irruption dans les couloirs et les chambres de l'hôtel. De son côté, Jack sombre peu à peu dans la folie et devient violent. Influencé par le fantôme de l'ancien gardien, il finit par s'en prendre à Wendy et à Danny, lequel parvient à vaincre son père en le piégeant dans le labyrinthe de haies gelées qui jouxte l'hôtel.

Aliens (Cameron, 1986) : en état d'hibernation, Ellen Ripley est recueillie aux confins de l'espace par une équipe de secours. Psychologiquement fragilisée, elle accepte pourtant d'accompagner une troupe de soldats en partance pour la planète LV-426, dont les colons ne donnent plus signe de vie. Une fois sur place, le groupe découvre des installations désertes. Les soldats essaient de rejoindre les quelques colons survivants, mais ils sont décimés par d'innombrables et féroces créatures extra-terrestres (les « aliens »). Il est temps de fuir. Ripley décide pourtant d'aller porter secours à Newt, petite orpheline rencontrée un peu plus tôt. Elle s'enfonce dans les profondeurs de la station, libère l'enfant et s'enfuit avec elle. Au terme d'un dernier affrontement le vaisseau-mère, Ripley triomphe de la « reine ».

Hellbound: Hellraiser II (Randel, 1988) : traumatisée par la disparition de son père suite à l'apparition des créatures infernales du premier film, Kirsty Cotton est placée dans un hôpital psychiatrique. Là, elle croise le Dr. Channard, lequel cherche à explorer « les plaisirs » de l'enfer. Pour parvenir à ses fins, celui-ci s'allie avec Julia, la belle-mère perverse et mortevivante de Kirsty et fait appel à Tiffany, une jeune autiste qui réussit, en manipulant un mystérieux cube, à ouvrir les portes de l'enfer. Kirsty s'engouffre dans le labyrinthe infernal. Elle cherche, en vain, à y secourir son père. Kirsty et Tiffany font alors face aux cénobites (les créatures du premier film), affrontent Julia et Channard (transformé en créature infernale), puis échappent au Léviathan et parviennent finalement à sortir du labyrinthe.

Dracula (Coppola, 1992) : le Comte Dracula croit reconnaître sa défunte épouse sur une photo de Mina, la fiancée du clerc de notaire (Jonathan Harker) venu l'aider à préparer son installation à Londres. Une fois en Angleterre, transformé en homme-loup, il attire Lucy, l'amie de Mina, dans un labyrinthe de haies et la « contamine ». Mina tombe progressivement sous le charme vénéneux du Comte, lequel apparaît désormais sous les traits d'un élégant dandy. Consulté par les proches de Lucy, le Dr. Van Helsing se rend au chevet de celle-ci, diagnostique un cas de vampirisme et est contraint de la tuer. Séquestré jusque-là dans le repaire de Dracula, Harker s'échappe et rejoint Van Helsing pour trouver le vampire et abandonne simultanément Mina aux suaves morsures de ce dernier. Van Helsing et ses compagnons poursuivent Dracula jusque dans son château, mais c'est Mina qui, finalement, le délivre de son éternelle malédiction en lui plongeant un glaive dans le cœur.

Alien³ (Fincher, 1992) : suite à un incendie, Ellen Ripley et le reste de l'équipage du vaisseau USS Sulaco sont éjectés dans l'espace à bord d'un module de secours. Celui-ci s'écrase sur Fiorina 161, planète prison abritant ses détenus dans un gigantesque complexe sidérurgique. Seule survivante du crash, Ripley se lie d'amitié avec Clemens, le médecin, et comprend rapidement qu'une des créatures pondeuses s'était infiltrée à bord du vaisseau. Alarmés par plusieurs morts inexplicables, détenus et gardiens finissent par prêter foi aux mises en garde de la jeune femme et s'organisent pour tenter de piéger le monstre. Ils parviennent de justesse à l'occire, mais la plupart y laissent leur vie. Se sachant condamnée, Ripley se sacrifie pour empêcher la « compagnie » de mettre la main sur la créature qui se développe en elle.

Mimic (Del Toro, 1997) : créée par l'entomologiste new-yorkaise Susan Tyler afin d'endiguer une épidémie propagée par le cafard commun, une race hybride d'insectes évolue rapidement et réussit à se reproduire. Au moment où une vague de disparitions et de morts inexplicables se manifeste, Susan et son conjoint Peter découvrent que ces insectes, « les judas », sont désormais capables d'imiter l'apparence de l'homme. Partis enquêter dans les souterrains du métro, Peter et deux policiers se retrouvent bloqués dans une station abandonnée. Ayant retrouvé Susan, capturée auparavant par l'un des insectes, le groupe subit leurs attaques et se retranche dans un wagon abandonné. Peter joue alors les appâts et parvient à détruire leur nid. Peter et sa compagne refont surface sains et saufs.

Cube (Natali, 1997) : cinq étrangers se réveillent dans une pièce cubique, elle-même comprise dans un cube géant composé de milliers de pièces identiques, dont certaines sont piégées. Les personnages coopèrent pour chercher une sortie, mais, devant le danger de mort que présentent les pièges, la tension monte. La jeune mathématicienne découvre que les cotes gravées au seuil des sas qui relient les pièces correspondent à des coordonnées spatiales. Avec l'aide d'un autiste génie du calcul mental, elle tente d'orienter le groupe. Le policier, qui devient menaçant, prend progressivement le pouvoir et tue le personnage de la femme médecin. L'architecte et la mathématicienne finissent par faire front contre lui, mais tous trois s'entretuent et seul le jeune autiste parvient à sortir du cube.

Resident Evil (Anderson, 2002) : amnésique, une jeune femme (Alice) est entraînée par un groupe de commandos dans un laboratoire souterrain dans lequel un virus vient de se propager. La jeune femme et ses compagnons doivent alors affronter les employés du site transformés en zombies sous l'effet du virus, les créatures manipulées génétiquement par la société qui exploite le laboratoire (Umbrella), ainsi que l'ordinateur central qui, par mesure de sécurité, a bloqué toutes les issues. Avant de réussir à s'échapper, Alice réalise que sa mission visait à saboter les dangereuses activités d'Umbrella et découvre la trahison de son amant, coupable d'avoir libéré le virus. Finalement capturée par une équipe de médecins, elle se réveille dans un hôpital désert et comprend que le virus a contaminé la surface du monde.

House of 1000 Corpses (Zombie, 2003) : quatre jeunes gens en quête d'attractions insolites se mettent en quête du « Dr. Satan », une légende locale dont un étrange pompiste leur a parlé. Piégés par ce dernier, ils sont déroutés vers la maison d'une famille de tueurs psychopathes. Denise, Jerry, Mary et Bill sont alors séquestrés, torturés et livrés à diverses fantaisies macabres. Enfermée dans un cercueil, Denise est ainsi jetée dans une fosse connectée à un réseau de catacombes. Parvenant à s'extraire de son tombeau, elle cherche à fuir, mais tombe nez à nez avec le Dr. Satan et sur un colosse masqué qui veut la tuer. Elle réussit à semer ce dernier et remonte à la surface. Quelques mètres plus loin elle est recueillie par le pompiste, lequel fait lui aussi partie de la famille.

The Descent (Marshall, 2005) : traumatisée par le décès de son mari et de sa petite fille, Sarah se joint à un groupe d'amies pour participer à une expédition spéléologique dans les Appalaches. Peu de temps après leur entrée dans la caverne, un éboulement piège le groupe et oblige la meneuse, Juno, à révéler que la grotte n'a jamais été explorée. Cherchant alors une voie de sortie, les jeunes femmes réalisent qu'elles ne sont pas seules et doivent repousser les attaques d'êtres humanoïdes assoiffés de sang. Condamnées à la fois par la trahison de leurs propres amies et par la férocité des monstres qui les entourent, les membres de l'expédition sont progressivement décimées. Seule survivante, Sarah reste prisonnière de la grotte et croit alors revoir sa petite fille.

The Cave (Hunt, 2005) : un groupe de spéléologues part à la découverte de galeries souterraines non encore explorées dans les montagnes des Carpathes, en Roumanie. Là, de dangereuses créatures ailées les prennent en chasse. Bloqués dans le réseau de grottes, les équipiers essaient de s'enfuir en suivant le courant d'un torrent souterrain. Mordu par l'un des monstres, Jack, le chef du groupe, se sacrifie en tentant de les anéantir et permet ainsi aux trois derniers survivants de regagner la surface. Quelque temps plus tard, installé à une terrasse de café, le frère de Jack réalise que Kathryn, l'une des survivantes, est elle aussi contaminée.

WithIN (Osunsanmi, 2005) : des spéléologues partent dans un désert du Kazakhstan à la découverte d'un réseau de cavernes inexplorées. Engagés depuis peu dans la grotte, ils sont coupés du monde au moment où, simultanément, les cordes les reliant à la surface sont sectionnées et leurs guides sont massacrés par une entité inconnue. Confronté à un danger qui se fait pressant et à la nécessité de trouver une voie de sortie, le groupe menace d'éclater quand ressurgit un tragique contentieux opposant Gannon, le meneur, et Ori, l'un de ses coéquipiers. Au terme d'un traque fatale pour le groupe, les deux seules survivantes de l'expédition se réveillent dans l'ancre de leur agresseur. Elles réalisent qu'il est humain et qu'il a grandi seul dans la grotte suite à la mort de ses parents. Il se jette alors sur elles...

Silent Hill (Gans, 2006) : alarmée par les errances somnambuliques de sa fille adoptive Sharon, Rose emmène celle-ci à Silent Hill, la ville abandonnée que la fillette évoque dans son sommeil. Suite à un accident de voiture, Rose se réveille, mais Sharon a disparue. Elle part alors à sa recherche dans les profondeurs de la ville et affronte de terrifiantes créatures animées par une force impalpable. Sur les indications de Christabella, qui dirige une communauté chrétienne, Rose se rend dans les sous-sols de l'hôpital pour y trouver Alessa, l'entité maléfique suspectée d'avoir enlevé la petite fille. Elle découvre que Sharon est la fille d'Alessa et que celle-ci fut jadis brûlée vive par Christabella pour avoir porté un enfant sans père. Rose se retourne alors contre Christabella, permettant ainsi à Alessa de la détruire. Devenues des fantômes, Rose et Sharon (contaminée par le Mal) rejoignent le foyer familial.

El Laberinto del Fauno (Del Toro, 2006) : la petite Ofelia s'installe aux côtés de sa mère, enceinte, dans la demeure de Vidal, un capitaine de l'armée franquiste que cette dernière vient d'épouser. Ofelia se laisse entraîner par une fée dans le labyrinthe qui jouxte la demeure et y rencontre un faune qui lui révèle que pour retrouver son véritable père, souverain du monde souterrain, elle devra surmonter trois épreuves. Alors que la guérilla révolutionnaire fait rage, la fillette doit d'abord récupérer une clé dans le ventre d'un crapaud géant, puis collecter une dague dans le repaire d'un ogre. Suite au décès de sa mère, elle doit enfin arracher son frère nouveau-né à l'emprise de son beau-père pour le confier au faune. Ofelia arrive au centre du labyrinthe et réussit le test ultime en refusant d'abandonner son petit frère, mais Vidal la retrouve et la tue. Alors que le bébé est recueilli par les résistants anti-Franco, Vidal est abattu et Ofelia rejoint son père et sa mère dans leur royaume merveilleux.

Vacancy (Antal, 2007) : au bord de la rupture suite au décès de leur enfant, Amy et David Fox rentrent d'un dîner familial quand leur automobile tombe en panne. Ils prennent alors une chambre pour la nuit dans le motel le plus proche, mais réalisent qu'ils sont tombés dans un piège et qu'ils vont être torturés et filmés par le gérant de l'hôtel et ses deux partenaires masqués. Ils décident de s'échapper par le réseau de galeries souterraines reliant leur chambre au repaire des tueurs. Échouant de peu à prévenir un policier, ils parviennent toutefois à se réfugier dans les combles du bâtiment. Quand David tente une sortie, il tombe sous les coups des tueurs. Amy s'attaque alors à eux et les tue un à un avant de réaliser que David n'est pas mort. Ressoudés, les époux quittent les lieux.

Catacombs (Coker, Elliot, 2007) : Victoria, une jeune américaine, rejoint sa sœur Carolyn à Paris et se laisse inviter à une fête clandestine organisée dans les catacombes. Alors que la fête bat son plein, un convive laisse entendre qu'un tueur masqué hanterait les lieux. Fuyant poliment un bain de minuit improvisé, Victoria s'engage seule dans de ténébreux couloirs pour regagner la fête mais se perd. Suite à l'agression que subit Carolyn, venue la retrouver, elle s'enfuit. Cherchant à échapper au tueur qui la poursuit, elle parcourt les lieux en tous sens sans parvenir à en sortir. Elle rencontre alors un autre fêtard égaré qui lui indique le chemin de la sortie, et découvre finalement la vérité : Carolyn n'est pas morte et a orchestré toute l'histoire pour lui faire peur. Folle de rage, Victoria tue sa sœur et retourne à la surface.

BIBLIOGRAPHIE

Aristote. 1991. *Rhétorique*. Préf. De Michel Meyer. Paris : Le Livre de Poche, Librairie Générale Française.

Aumont, Jacques et Michel Marie. 2004. *L'Analyse des films*. S. l. : Armand Colin.

Aumont, Jacques. 2005. *Matières d'images*. Paris : Éditions Images modernes.

Barthes, Roland. 1980. *La chambre claire*. S. l. : Éditions de l'Étoile, Cahiers du Cinéma, Gallimard, Seuil.

Barthes, Roland. 1992. *L'obvie et l'obtus*. Coll. « Points Essais ». Paris : Seuil.

Berger, Peter et Thomas Luckmann. 1986. *La Construction Sociale de la Réalité*. Paris : Méridiens Klincksieck.

Biskind, Peter. 1998. *Easy Riders Raging Bulls*. Londres : Bloomsbury.

Bunuel, Charlene. 1984. « The Gothic: A literary genre's transition to film ». In *Planks of Reason*, sous la dir. de Barry Keith Grant, p. 79-99. Metuchen, N.J. : Scarecrow Press.

Carroll, Lewis. 2006. *Alice's adventures in wonderland and Through the looking glass*. Coll. « Premier Classics ». New York : Random House, Knopf.

Catulle. 1958. *Poésies – N°64*. Trad. du latin par Georges Lafaye. Paris : Les Belles Lettres.

Charrette, Pierre. 1991. « Contribution à une approche structurationniste de l'analyse culturelle : le cas de la réception du film d'horreur ». Mémoire de maîtrise, Montréal, Université du Québec à Montréal.

Chevalier, Jean et Alain Gheerbrant. 2000. *Dictionnaire des symboles*. Paris : Bouquins, Robert Laffont/Jupiter.

Delmeulle, Frédéric. 1994. « Épouvante (Cinéma d') ». In *Dictionnaire du cinéma mondial* sous la direction d'Alain et Odette Virmaux, p. 297-305. Paris : Le Rocher.

Dclorme, Stéphane. 2005. « Creep ». *Les Cahiers du Cinéma* N°602, juin, p. 44.

Delumeau, Jean. 1978. *La peur en Occident*. Paris : Fayard.

De Saint-Hilaire, Paul. 2006. *L'Univers secret du labyrinthe*. Paris : Alphée.

Disney. 2008. « Alice in Wonderland: The Aftermath ». In *The Walt Disney Family Museum*. <http://disney.go.com>

Duby, Georges. 2001. *An 1000 an 2000 : sur les traces de nos peurs*. Paris : Textuel.

Eco, Umberto. 1985. *Lector in Fabula ou La coopération interprétative dans les textes narratifs*. Paris : B. Grasset.

Eco, Umberto. 1988. *Le signe*. Bruxelles : Le livre de Poche, Éditions Labor.

Eco, Umberto. 1972. *La structure absente*. Paris : Mercure de France.

Escher, Maurits Cornelis. 2003. *La Magie de M.C. Escher*. Introduction et trad. de J.L. Locher. Cologne : Taschen.

Groupe μ : Francis Edeline, Jean-Marie Klinkenberg et Philippe Minguet. 1992. *Traité du signe visuel : pour une rhétorique de l'image*. Paris, Seuil.

Goffman, Erving. 1979. *Gender Advertisements*. Cambridge, Mass. : Harvard University Press.

Granger, Gilles-Gaston. 1968. *Essai d'une philosophie du style*. Paris : Colin.

Graves, Robert. 1985. *Les mythes grecs*. Paris : Fayard.

Hall, Stuart. 1994. « Codage/Décodage ». *Revue Réseaux* n°68, novembre-décembre.

Hand, Richard J. 2004. « Survival horror and the resident evil franchise ». In *Horror film – Creating and marketing fear*. Sous la dir. de Steffen Hantke, p. 122-134. Jackson : The University Press of Mississippi.

Internet Movie Database, The. 2008. *Titles*. Amazon.com. <http://french.imdb.com>

Jakobson, Roman. 1966. « À la recherche de l'essence du langage ». In *Problèmes du langage*. Aux côtés d'Émile Benveniste et autres, p. 22-38. *Revue Diogène* n°51 (Problèmes du langage). Paris : Éditions Gallimard.

Jensen, Klaus Bruhn. 1995. *The social semiotics of mass communication*. London : Sage.

Katz, Elihu. 1973. « Les deux étages de la communication ». In *Sociologie de l'information : Textes Fondamentaux*. Sous la dir. de Francis Balle et Jean G. Padioleau, p. 285-303. Paris : Larousse.

Kern, Hermann. 1982. *Labyrinthe*. Munich : Prestel.

Klinkenberg, Jean-Marie. 1996. *Précis de Sémiotique Générale*. Coll. « Point Essais ». S.l. : Seuil, De Boeck.

Lazarsfeld, Paul, Bernard Berelson et Hazel Gaudet. 1965. *The People's Choice : how the voter makes up his mind in a presidential campaign*. New York : Columbia University Press.

Lenne, Gérard. 1989. *Histoire du cinéma fantastique*. Paris : P. Seghers.

Marty, Claude et Robert. 1992. *La sémiotique*. Montpellier : CRDP.

Moore, Darrell. 1983. *The best, worst, and most unusual horror films*. New York : Beekman House.

Morin, Edgar. 2004. *Pour entrer dans le XXI^e siècle*. Paris : Éditions du Seuil.

Morin, Edgar. 1995. « Masse (sociologie de) ». In *Encyclopædia Universalis*, corpus 14, p. 676-680. Paris : Éditions Universalis.

Morley, David. 1996. « Postmodernism: The Rough Guide ». In *Cultural Studies and Communication*. Sous la dir. de James Curran, David Morley et Valerie Walkerdine, p. 50-56. Londres : Arnold.

Movieposter.com. 2008. *Posters by decades*. Movieposter.com. <http://ca.movieposter.com>

Nash, Bruce. 2008. *US Movie Market Summary 1995 to 2008*. Nash Information Services. <http://www.the-numbers.com>

Nattiez, Jean-Jacques. 1975. *Le point de vue sémiologique*. Montréal, Cahier de Linguistique n°5.

Ovide. 2003. *Les métamorphoses – illustrées par la peinture baroque, Livre III*. Paris : Diane de Selliers.

Peirce, Charles S. 1960. *Collected papers*. Cambridge, Mass. : Belknap Press of Harvard University Press.

Peirce, Charles S. 1978. *Écrits sur le signe*. Trad. de l'anglais par Gérard Deledalle. Paris : Seuil.

Pennick, Nigel. 1990. *Mazes and labyrinths*. London : Hale.

Propp, Vladimir. 1970. *Morphologie du Conte*. Paris : Seuil.

Reboul, Olivier. 1994. *Introduction à la rhétorique*. Paris : Presses universitaires de France.

Rey, Alain. 1976. *Théories du signe et du sens Tome 2*. Paris : Éditions Klincksieck.

Roberge, Martine. 2005. « L'art de susciter l'effroi ». In *Sciences Humaines* N°162, juillet, p. 50-53.

Robert, Paul, Josette Rey-Debove, Alain Rey. 2007. *Le Nouveau Petit Robert 2008*. Paris : Le Robert.

Ross, Philippe. 1985. *Les visages de l'horreur*. Paris : Edilig.

Ross, Philippe. 1989. *Le Film d'épouvante*. Paris : J'ai Lu.

Rotten Tomatoes. 2008. *Movies*. IGN Entertainment. <http://www.rottentomatoes.com>

Roy, André. 1999. *Dictionnaire du film*. Montréal : Éditions Logiques.

Sauter, Catherine. 1995. « Rhétorique verbale et rhétorique visuelle : métaphore, synecdoque et métonymie ». Association Canadienne de Sémiotique : revue RSSI, vol. 15, n°1-2.

Sauter, Catherine. 1998. *Le langage visuel*. Montréal : XYZ.

Vaillé, Hélène. 2005. « Cerveau : les mécanismes de la peur ». *Magazine Sciences Humaines* N°162, juillet, p. 46-47.

Virgile. 1964. *Enéide – Livres I à VI*. Paris : Les Belles Lettres.

Zinoman, Jason. 2008. « Killer instincts ». In *Vanity Fair* N°571, mars, p. 304-312.

FILMOGRAPHIE

Annaud, Jean-Jacques. 1986. *Le Nom de la rose*. Film 35 mm, coul., 130 min. France, Italie, Allemagne (RFA) : Cristaldifilm.

Anderson, Paul W.S. 2002. *Resident Evil*. Film 35 mm, coul., 100 min. Royaume-Uni, Allemagne, France : Constantin Film Produktion.

Antal, Nimrod. 2007. *Vacancy*. Film 35 mm, coul., 85 min. États-Unis : Hal Liberman Company.

Argento, Dario. 1980. *Inferno*. Film 35 mm, coul., 107 min. Italie : Produzioni Intersound.

Argento, Dario. 1977. *Suspiria*. Film 35 mm, coul., 98 min. Italie : Seda Spettacoli.

Bava, Mario. 1960. *La maschera del demonio*. Film 35 mm, noir et blanc, 87 min. Italie : Alta Vista Productions.

Bava, Mario. 1963. *I tre volti della paura*. Film 35 mm, coul., 92 min. Italie : Alta Vista Production.

Bayona, Juan Antonio. 2007. *El Orfanato*. Film 35 mm, coul., 105 min. Espagne, Mexique : Esta Vivo! Laboratorio de Nuevos Talentos.

Bertolucci, Bernardo. 1987. *The Last Emperor*. Film 35 mm, coul., 160 min. Chine, Italie, Royaume-Uni, France : Yanco Films Limited.

Boyle, Danny. 2002. *28 Days Later*. Film 35 mm, coul., 113 min. Royaume-Uni : British Film Council.

Cameron, James. 1986. *Aliens*. Film 35 mm, coul., 137 min. États-Unis, Royaume-Uni : Twentieth Century-Fox Film Corporation.

Carpenter, John. 1978. *Halloween*. Film 35 mm, coul., 91 min. États-Unis : Compass International Pictures.

Carpenter, John. 2001. *Ghosts of Mars*. Film 35 mm, coul., 98 min. États-Unis : Screen Gems.

Coker Tomm et David Elliot. 2007. *Catacombs*. Film 35 mm, coul., 100 min. États-Unis : Lions Gate Films.

Coppola, Francis Ford. 1992. *(Bram Stoker's) Dracula*. Film 35 mm, coul., 128 min. États-Unis : American Zoetrope.

Coppola, Francis Ford. 1972. *The Godfather*. Film 35 mm, coul., 175 min. États-Unis : Paramount Pictures.

Cowell, Bill. 2004. *The Maize: The Movie (Dark Harvest 2)*. Film 35 mm, coul., 100 min. États-Unis : Captures Entertainment Inc.

Craven, Wes. 1972. *The Last House on the Left*. Film 16 mm, coul., 84 min. États-Unis : Lobster Enterprises.

Curtis, Dan. 1976. *Burnt Offerings*. Film 35 mm, coul., 116 min. États-Unis : Dan Curtis Productions.

Dawley, James Searle. 1910. *Frankenstein*. Film 16 mm, noir et blanc, muet, 16 min. États-Unis : Edison Manufacturing Company.

Del Toro, Guillermo. 2006. *EL Laberinto del Fauno*. Film 35 mm, coul., 119 min. Mexique, Espagne, États-Unis : Tequila Gang.

Del Toro, Guillermo. 1997. *Mimic*. Film 35 mm, coul., 105 min. États-Unis : Dimension Films.

Donner, Richard. 1976. *The Omen*. Film 35 mm, coul., 111 min. États-Unis : Twentieth Century-Fox Productions.

Fincher, David. 1992. *Alien³*. Film 35 mm, coul., 114 min. États-Unis : Brandywine Productions.

Fisher, Terence. 1960. *The Brides of Dracula*. Film 35 mm, coul., 85 min. Royaume-Uni : Hammer Film Productions.

Fisher, Terence. 1958. *(The Horror of) Dracula*. Film 35 mm, coul., 82 min. Royaume-Uni : Hammer Film Productions.

Fisher, Terence. 1957. *The Curse of Frankenstein*. Film 35 mm, coul., 82 min. Royaume-Uni : Clarion Films.

Friedkin, William. 1975. *The Exorcist*. Film 35 mm, coul., 122 min. États-Unis : Hoya Productions.

Gans, Christophe. 2006. *Silent Hill*. Film 35 mm, coul., 127 min. Canada, France : Silent Hill DCDP Inc.

Geronimi, Clyde, Wilfred Jackson et Hamilton Luske. 1951. *Alice in Wonderland*. Dessin animé 35 mm, coul., 75 min. États-Unis : Walt Disney Productions.

Green, Rob. 2001. *The Bunker*. Film 35 mm, coul., 95 min. Royaume-Uni : Millennium Pictures.

Henson, Jim. 1986. *Labyrinth*. Film 35 mm, coul., 101 min. Royaume-Uni, États-Unis : Delphi V Productions.

Hooper, Tobe. 1974. *The Texas Chainsaw Massacre*. Film 16 mm, coul., 83 min. États-Unis : Vortex.

Hooper, Tobe. 1982. *Poltergeist*. Film 35 mm, coul., 114 min. États-Unis : Metro Goldwyn Mayer.

Hopper, Dennis. 1969. *Easy Rider*. Film 35 mm, coul., 95 min. États-Unis : Columbia Pictures Corporation.

Hunt, Bruce. 2005. *The Cave*. Film 35 mm, coul., 97 min. États-Unis : Screen Gems.

Kay, Jeremy. 1975. *Satan's Castle*. Film, coul., 90 min. Royaume-Uni, Allemagne (RFA) : société de production non connue.

Kubrick, Stanley. 1975. *Barry Lyndon*. Film 35 mm, coul., 184 min. Royaume-Uni : Peregrine.

Kubrick, Stanley. 1980. *The Shining*. Film 35 mm, coul., 146 min. Royaume-Uni, États-Unis : Hawk Films.

Lawrence, Francis. 2007. *I Am Legend*. Film 35 mm, coul., 101 min. États-Unis : Warner Bros. Pictures.

Lynch, David. 1977. *Eraserhead*. Film 35 mm, noir et blanc, 89 min. États-Unis : American Film Institute (AFI).

Marshall, Neil. 2005. *The Descent*. Film 35 mm, coul., 99 min. Royaume-Uni : Celador Film.

Maxwell, Drew. 2008. *Carnivorous*. Film 35 mm, coul. États-Unis : Lightning Rod Studios.

Murnau, F.W. 1922. *Nosferatu, eine symphonie des grauens*. Film 35 mm, noir et blanc, 94 min. Allemagne : Jofa-Atelier Berlin-Johannisthal.

Myrick, Daniel et Eduardo Sánchez. 1999. *The Blair Witch Project*. Film 16 mm, coul., 86 min. États-Unis : Haxan Films.

Nakata, Hideo. 2002. *Honogurai mizu no soko kara*. Film 35 mm, coul., 101 min. Japon : Honogurai mizu no Soko kara Seisaku Iinkai.

Natali, Vincenzo. 1997. *Cube*. Film 35 mm, coul., 90 min. Canada : Cube Libre.

Osunsanmi, Olatunde. 2005. *WithIN* (The Cavern). Film 35 mm, coul., 95 min. États-Unis : Dead Crow Productions.

Ramis, Harold. 1993. *Groundhog Day*. Film 35 mm, coul., 101 min. États-Unis : Columbia Pictures Corporation.

Randel, Tony. 1988. *Hellbound : Hellraiser II*. Film 35 mm, coul., 97 min. Royaume-Uni : Film Futures.

Romero, George A. 1968. *Night of the Living Dead*. Film 35 mm, noir et blanc, 96 min. États-Unis : Image Ten.

Roth, Eli. 2005. *Hostel*. Film 35 mm, coul., 94 min. États-Unis : Hostel LLC.

Roth, Eli. 2007. *Hostel: Part II*. Film 35 mm, coul., 93 min. États-Unis : Lions Gate.

Scorsese, Martin. 1973. *Mean Streets*. Film 35 mm, coul., 112 min. États-Unis : Taplin – Perry – Scorsese Productions.

Scott, Ridley. 1979. *Alien*. Film 35 mm, coul., 117 min. Royaume-Uni, États-Unis : Brandywine Productions Ltd.

Sekula, Andrzej. 2002. *Cube 2: Hypercube*. Film 35 mm, coul., 95 min. Canada : Ghost Logic.

Slade, David. 2007. *30 Days of Night*. Film 35 mm, coul., 146 min. États-Unis : Columbia Pictures.

Smith, Christopher. 2004. *Creep*. Film 35 mm, coul., 85 min. Royaume-Uni, Allemagne : UK Film Council.

Snyder, Zack. 2004. *Dawn of the Dead*. Film 35 mm, coul., 101 min. États-Unis : Strike Entertainment.

Whale, James. 1931. *Frankenstein*. Film 35 mm, noir et blanc, 71 min. États-Unis : Universal Pictures.

Wiene, Robert. 1920. *Das Cabinet des Dr. Caligari*. Film 35 mm, noir et blanc, 71 min. Allemagne : Decla-Bioscop AG.

Wise, Robert. 1963. *The Haunting*. Film 35 mm, noir et blanc, 112 min. États-Unis : Argyle Enterprises.

Zombie, Rob. 2003. *House of 1000 Corpses*. Film 35 mm, coul., 89 min. États-Unis : Spectacle Entertainment Group.

AUTRES RÉFÉRENCES

Huggins II, Harley D. 2000. *Diablo II*. Jeu vidéo, coul. États-Unis : Blizzard Entertainment.

Lynch, David. 1991. *Twin Peaks Épisode 2.22*. Série télévisée 35 mm, coul., 50 min. États-Unis : Lynch/Frost Productions.

Deyriès, Bernard et Kyosuke Mikuriya, Tadao Nagahama, Kazuo Terada. 1982. *Ulysse 31 Épisode 18 – Le labyrinthe du Minotaure*. Série animée et télévisée, coul., 25 min. France, Japon : CLT.